PC ИГРЫ: ПЕРВЫМИ В РОССИИ РАССКАЗЫВАЕМ О SHIFT 2: UNLEASHED

Release by NALSUR KOSMOS

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

12 ДЕКАБРЬ

#12(84) 2010

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 250 РУБЛЕЙ

СТР. 64
FALLOUT: NEW VEGAS
ГОРОД ГРЕХА И СУПЕРМУТАНТОВ

СТР. 72
MEDAL OF HONOR
ВВОД ВОЙСК В АФГАНИСТАН

СТР. 58
CALL OF DUTY: BLACK OPS
ВЬЕТНАМ В ОГНЕ

\+ **DVD** С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC **ПОСТЕР** ФОРМАТА А2

LEVEL UP ПРИЛОЖЕНИЕ: **НОВЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100018 10012

ТЕМА НОМЕРА

SHIFT 2 UNLEASHED

NALSUR KOSMOS

ПОСТЕРЫ: GUILD WARS 2, THE FORCE UNLEASHED 2

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: DEATHSPANK, LOST PLANET 2, ГОТИКА 4: АРКАНИЯ

SHIFT 2: UNLEASHED ♥ CALL OF DUTY: BLACK OPS ♥ FALLOUT: NEW VEGAS ♥ MEDAL OF HONOR ♥ NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

#12(84) ДЕКАБРЬ 2010

EDITORIAL

Release by NALSUR kosmos

В нынешнем номере, как и в прошлом, на обложке – автомобили. Сериал Need for Speed был в последние годы настолько успешен, что играм стало тесно в его рамках. Внутри сериала осталась Need for Speed Hot Pursuit – удалая, адреналиновая гонка о полицейских и «нарушителях скоростного режима». Более серьезная Shift отказалась от приставки NFS, а мы, по хорошей традиции, отправились в Лондон смотреть на ее продолжение. Оно называется Shift 2: Unleashed и с еще большим упорством претендует на звание симулятора (еще бы – моделируется даже шлем на голове гонщика), но родословная дает о себе знать: здесь идут не стерильные кольцевые гонки, а суровые автомобильные сражения. Подробнее о новинке, как обычно, вы узнаете через несколько страниц в «Теме номера».

Ну а если вы читаете журнал не с начала, а с конца, то обратите внимание на новый раздел «Бесплатные игры», который стартует в этом месяце. Это наше признание того, что онлайновые игры с подпиской постепенно отходят в прошлое. World of Warcraft многие годы присутствовал на страницах «РС ИГР», его положение казалось незыблемым, но сейчас его все активнее вытесняют молодые, неловкие, но многочисленные и амбициозные бесплатные MMO. Бесплатные они, конечно, весьма условно – в них оплачивается не подписка, а какие-либо внутриигровые возможности. Но именно условно-бесплатная модель привела к формированию целого поджанра MMO, и всем понятно – будущее именно за бесплатными играми. Начиная с этого номера мы будем еще более внимательно следить за развитием ситуации и регулярно рассказывать как о новых, так и о лучших играх с моделью free 2 play на страницах рубрики «Бесплатные игры».

Игорь Сонин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В НОЯБРЕ

АНАТОЛИЙ СОНИН

Medal of Honor приятно удивил: после ранних показов игра казалась совершенно беспомощной. Первые уровни сингла такими и остались, зато все остальное получилось весьма приличным. Тут и создателям Modern Warfare (кто бы ими сейчас ни являлся) есть, чему поучиться – внятной подаче сюжета, хотя бы.

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Посмотрел на днях «Социальную сеть» – фильм, помимо действительно выдающихся художественных достижений, частично объясняет бешеную популярность нашего с вами «вконтактика». В последнем, кстати, уже несколько лет существует официальная группа журнала «РС ИГРЫ» – кто еще не вступил, добавляйтесь скорее.

ИВАН САПРОВ

Тут в Интернете появилась статья директора CryTek Цават Йерли (Cevat Yerli), где он делится своими соображениями о будущем компьютерных игр. Будущее это, по его мнению, в условно-бесплатной модели – вот ключ к успеху. Теперь к господину Йерли у меня всего один вопрос: когда игры CryTek станут free 2 play? Хотим халявный Crysis 3.

ДМИТРИЙ РУБАНОВ

Запустил гулей к звездам в Fallout: New Vegas, спас Миртану от обезумевшего Робара Третьего в Arcania и начал смотреть сериал The Walking Dead. Фрэнк Дэрабонт в очередной раз сработал мастерски, он сделал из средненького комикса – самую впечатляющую премьеру сезона. Одна только первая серия на голову выше любого фильма о зомби за последнюю пятилетку.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №12(84) 2010

Главный редактор
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru
Старшие редакторы
Кирилл Перевозчиков,
Анатолий Сонин
Редакторы
Иван Гусев, Денис Кублицкий,
Игорь Федюкин

Арт-директор
Анна Старостина
Верстка
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@gameland.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин,
Юрий Левандовский

PC-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@gameland.ru
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Группа GAMES & DIGITAL
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер
Татьяна Яковлева

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Тел.: +7 (495) 935-4034
Факс: +7 (495) 780-8824
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Руководитель спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@gameland.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@gameland.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 90 386 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

CALL OF DUTY: BLACK OPS. Сотрудники Treyarch создают одну из лучших Call of Duty всех времен. Слухи о смерти сериала сильно преувеличены. СТР. 58

MEDAL OF HONOR. Главный конкурент Call of Duty возвращается. Может ли сериал-ветеран превзойти самый популярный шутер современности? СТР. 72

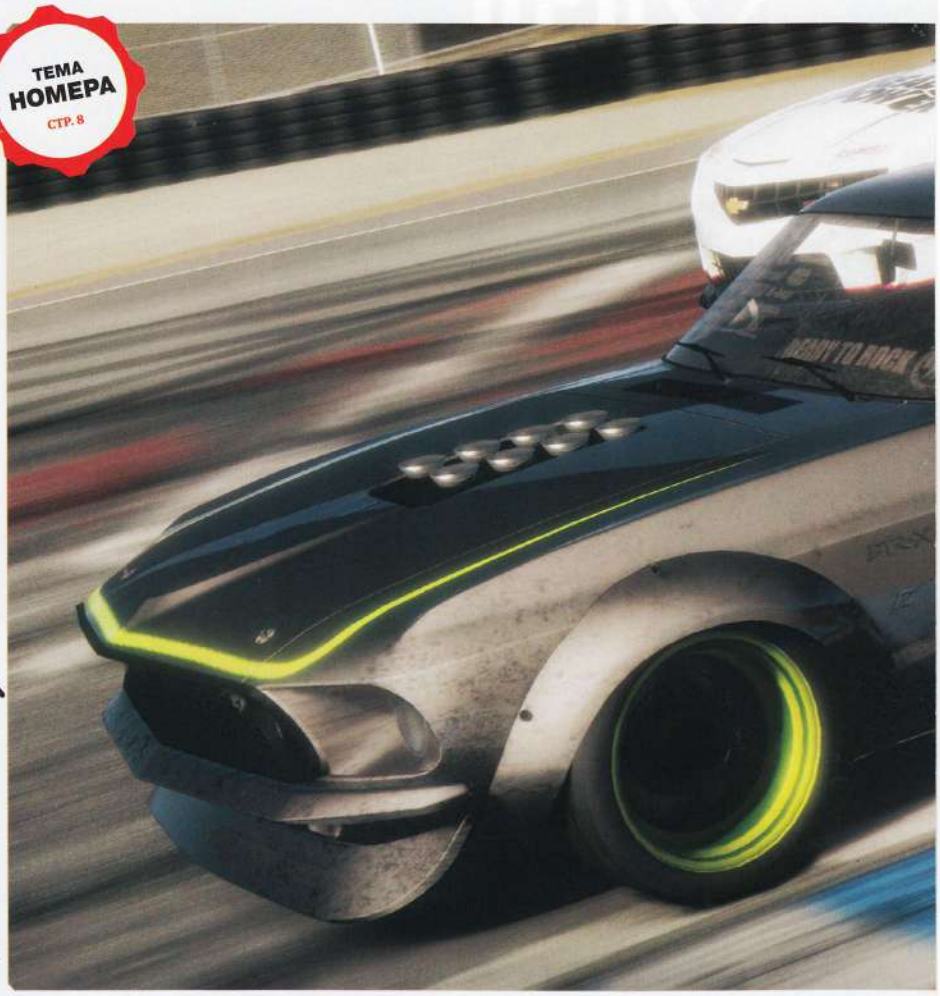
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT. Разработчики Burnout Paradise берутся за Need for Speed и создают в итоге удивительно олдскульную гонку. СТР. 78

FALLOUT: NEW VEGAS. Obsidian выпускает свою «постъядерную ролевую». Кибернетические собаки и невидимые супермутанты прилагаются. СТР. 64

SHIFT 2: UNLEASHED

ТЕМА НОМЕРА СТР. 8

Release by NALSUR cosmos



1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Shift 2: Unleashed

НОВОСТИ
16 Новости
26 Галерея
28 Игровая карта мира
30 10 интересных фактов
32 Чарты и релизы

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
34 Spider-Man: Shattered Dimensions

ПРЕВЬЮ
38 Guild Wars 2
42 Stronghold 3
44 Section 8: Prejudice
46 The First Templar

СПЕЦ
48 ИгроМир 2010

РЕЦЕНЗИИ
58 Call of Duty: Black Ops
64 Fallout: New Vegas
72 Medal of Honor
78 Need for Speed: Hot Pursuit
84 Lost Planet 2
90 Star Wars: The Force Unleashed 2
94 Pro Evolution Soccer 2011
98 Готика 4: Аркания
102 Left 4 Dead 2: The Sacrifice
106 DeathSpank
108 NBA 2K11
110 WRC: FIA World Rally Championship
112 Kings' Crusade: Львиное сердце
114 Kaptain Brawe: A Brawe New World
116 Зал славы

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
120 Российские локализации

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
124 Игры от независимых разработчиков

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
128 Игры будущего
134 Новости
136 Firefall
138 Кабал Онлайн
140 Джаггернаут

СПЕЦ
142 Война за независимость: Хроники Infinity Ward

ШКОЛА РАЗРАБОТЧИКА
152 Уроки геймдизайна от Katauri Interactive

СОДЕРЖАНИЕ

ЖЕЛЕЗО

160 Железные новости
162 Тест акустических систем 2.1
168 Тест Genius HS-G500V
169 Тест материнской платы ASRock 880G Extreme3
170 Тест SSD-накопителя Western Digital SSC-D0064SC-2100
171 Тест материнской платы GIGABYTE GA-X58-USB3
172 Тест 3D-монитора Samsung 2233RZ
173 Технология
174 Компьютерная грамотность
175 Конфигурация

РЕТРО

176 Deus Ex
180 История Ion Storm
182 Ретроновости

184 **ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ**

188 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

190 **ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ**

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Зебра	2 обл.
Merlion	3 обл.
Gigabyte	4 обл.
Grafitec	3, 71
LG	7
Walt Disney	31
Electronic Arts	37
1С–СофтКлаб	63, 89
М-Видео	97
Альфа-Банк	105
Подписка ред.	118, 119
Журнал «Тюнинг Автомобилей»	123
Журнал «Хакер»	141
MAN TV	159
ТНТ	167
GamePost	183

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Call of Duty: Black Ops	58
DeathSpank	106
Deus Ex	176
Euthanasia	190
Fallout: New Vegas	64
Firefall	136
Guild Wars 2	38
Kaptain Brawe: A Brawe New World	114
Kings' Crusade: Львиное сердце	112
Left 4 Dead 2: The Sacrifice	102
Lost Planet 2	84
Medal of Honor	72
NBA 2K11	108
Need for Speed: Hot Pursuit	78
Pro Evolution Soccer 2011	94
Section 8: Prejudice	44
Shift 2: Unleashed	8
Spider-Man: Shattered Dimensions	34
Star Wars: The Force Unleashed 2	90
Stronghold 3	42
The First Templar	46
WRC: FIA World Rally Championship	110
Готика 4: Аркания	98
Джаггернаут	140
Кабал Онлайн	138

ХРОНИКИ INFINITY WARD. История взлета и падения одной из важнейших студий в современной игровой индустрии. СТР. 142

ИГРОМИР 2010. Главная игровая выставка России снова привлекла массу хороших разработчиков. И нас тоже. СТР. 48

УРОКИ ГЕЙМДИЗАЙНА ОТ KATAURI INTERACTIVE. Иван Магазинников продолжает учить широкую общественность делать игры. СТР. 152

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЖУРНАЛУ

ЕСЛИ ВЫ КУПИЛИ «РС ИГРЫ» ВПЕРВЫЕ, ЭТА СТРАНИЦА ПОМОЖЕТ СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В СОДЕРЖАНИИ ЖУРНАЛА И СУТИ РЕДАКЦИОННОЙ ПОЛИТИКИ. А ЕСЛИ ВЫ НАШ ПОСТОЯННЫЙ ЧИТАТЕЛЬ, ТО ЗДЕСЬ ВЫ УБЕДИТЕСЬ – «РС ИГРЫ» ТАКОЙ ЖЕ ОТЛИЧНЫЙ ЖУРНАЛ, КАК И ПРЕЖДЕ.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

«РС ИГРЫ» – ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Мы пишем только об играх для персонального компьютера. Если игра появляется на страницах нашего журнала, вы можете быть уверены – она выйдет на PC, а из статьи вы узнаете подробности именно о нашем, компьютерном релизе. Консоли, меньшие братья персональных компьютеров, интересуют нас лишь из любопытства. Ведь мы прекрасно понимаем, что именно PC всегда будет самой мощной и динамичной игровой платформой.

«РС ИГРЫ» – ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

В мире есть много журналов про игры. Но именно «РС ИГРЫ» – правильный. Мы пишем доходчиво, четко, подробно и только про то, что интересно российским геймерам. Главное в нашем журнале это игры, но мы касаемся и других тем, которые могут быть интересны для владельца персонального компьютера. «РС ИГРЫ» – это всегда подробная информация, изложенная доступным языком.

«РС ИГРЫ» ПРИСЛУШИВАЮТСЯ К СВОИМ ЧИТАТЕЛЯМ

За многие годы своего существования журнал «РС ИГРЫ» не раз менялся. И всегда направление этих перемен определяли читатели. Нравится какой-то автор? Есть идея для новой рубрики? Недовольны существующим положением вещей? Вы всегда можете поговорить с сотрудниками редакции на форуме журнала на gameland.ru или в нашей группе «В Контакте».

«РС ИГРЫ» В СЕТИ:

ГРУППА «В КОНТАКТЕ»
http://vkontakte.ru/club2163814

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ФОРУМ
http://forum.gameland.ru

АНОНС НОВОГО НОМЕРА
http: www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

СИСТЕМА ОЦЕНОК

В каждой рецензии мы выставляем игре общую оценку в баллах. По десятибалльной шкале оценки распределяются так:

10 гениально	**9.0** великолепно
8.0 очень хорошо	**7.0** хорошо
6.0 нормально	**5.0** посредственно
4.0 плохо	**3.0** очень плохо
2.0 отвратительно	**1.0** безнадежно

Игры, которые нам особенно понравились, мы награждаем медалью «Золотой кулер». Она не привязана к количеству баллов и характеризует нашу субъективную любовь и уважение. Эти игры мы рекомендуем каждому без исключения. Все игры, получившие награду «Золотой кулер», после выхода рецензии попадают в редакционный «Зал славы».

КОМПЛЕКТАЦИЯ ЖУРНАЛА

В настоящее время «РС ИГРЫ» выходят ежемесячно на бумаге формата А4 (210x297мм) и состоят из 192 страниц. К каждому номеру прилагается:

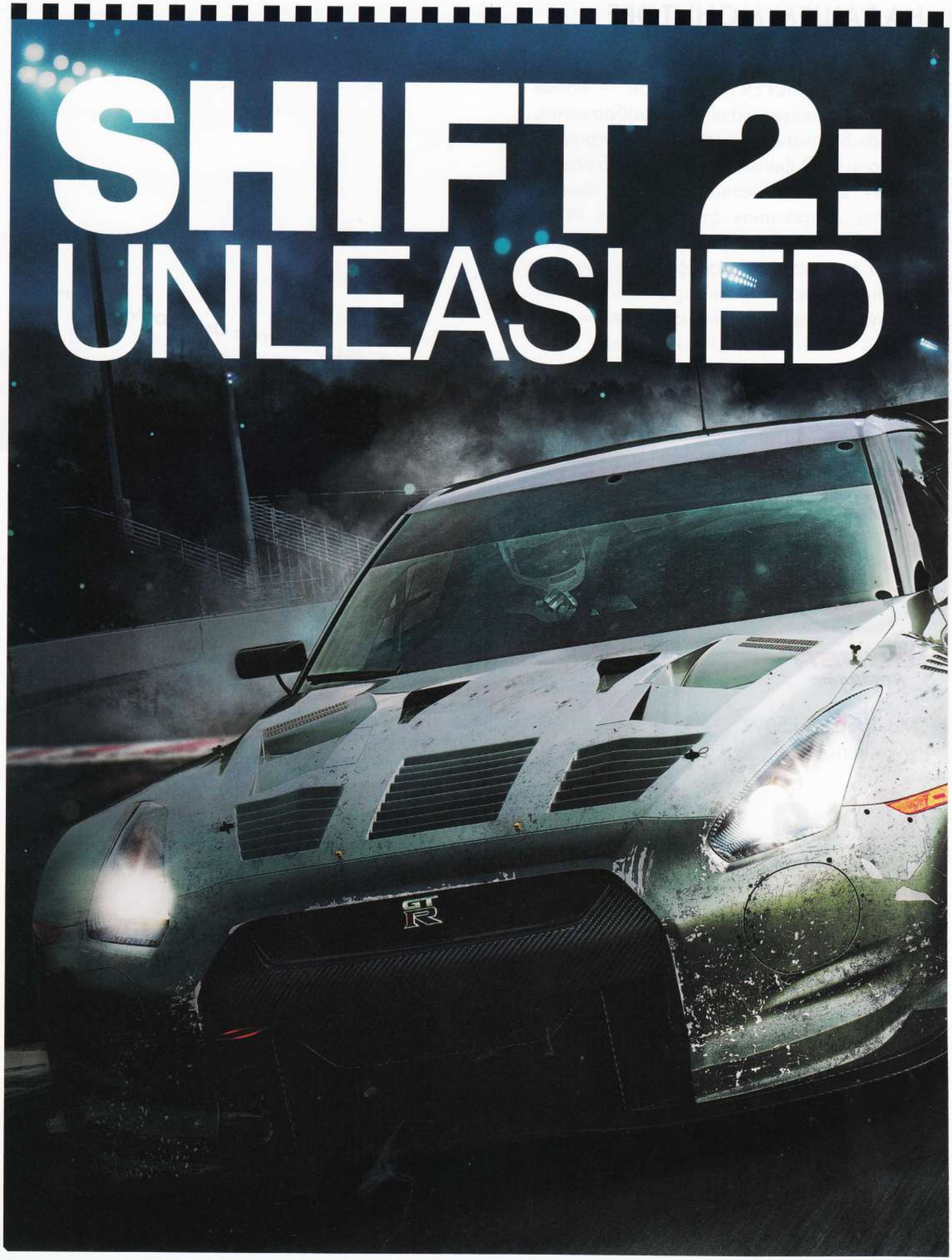
1) ДВУСТОРОННИЙ ПОСТЕР ФОРМАТА 400X528 ММ

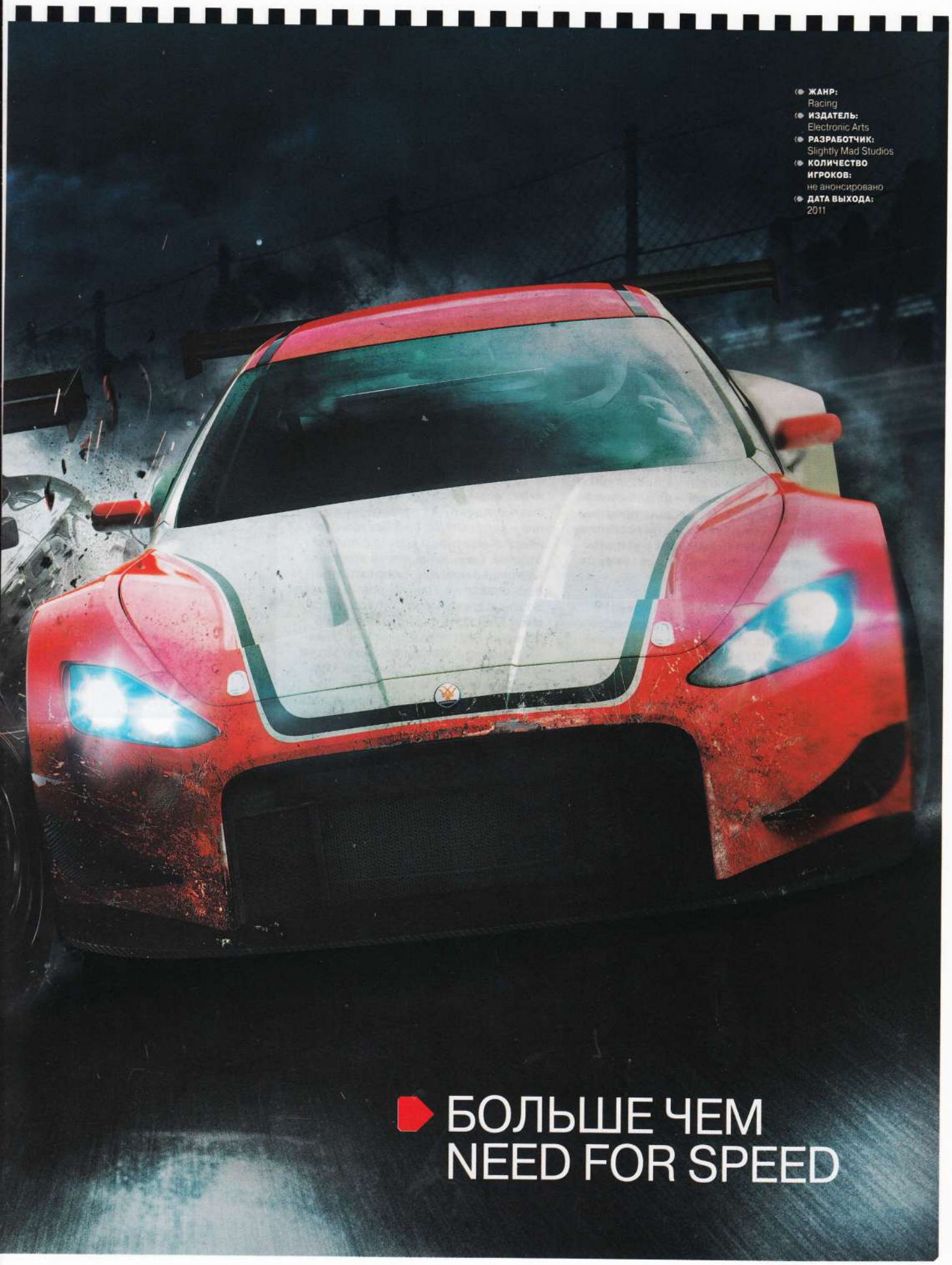
2) ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC

3) ДВУСЛОЙНЫЙ DVD-ДИСК С САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ВИДЕОЖУРНАЛОМ LEVELUP

Release By NAZSURкosmos

SHIFT 2: UNLEASHED





- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Slightly Mad Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не анонсировано
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011

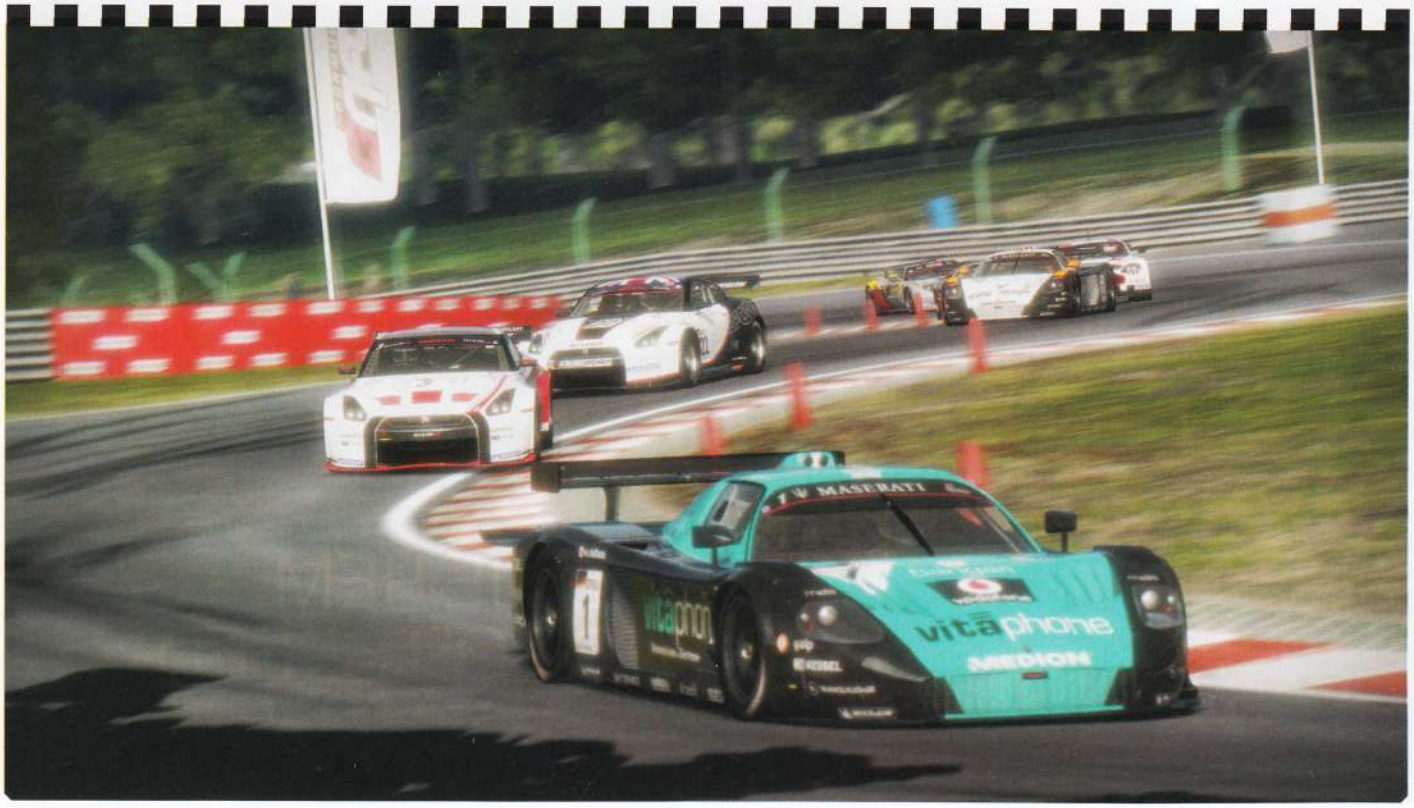
БОЛЬШЕ ЧЕМ NEED FOR SPEED

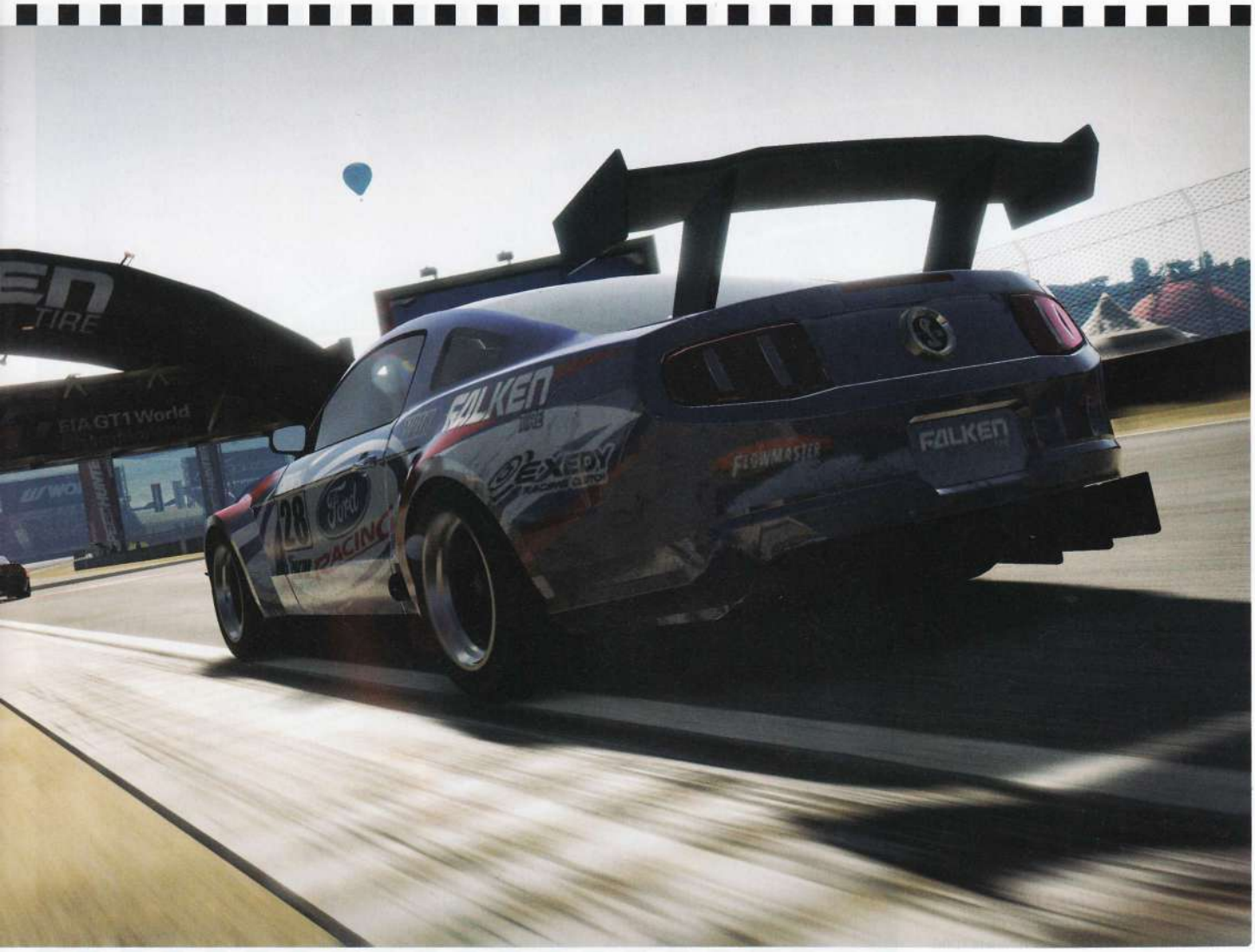
Автор:
Анатолий Сонин

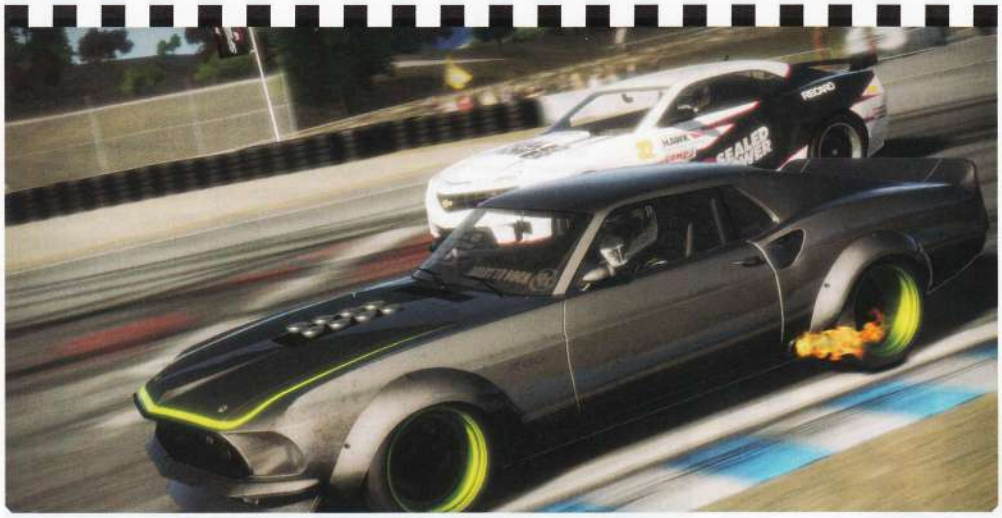
Вот примерно такие машины состязаются на заездах FIA GT1.

Саундтреком минувшей осени можно считать небезызвестный альбом London Calling группы The Clash (уже из-за одного только названия). Лондон нас звал – звал без остановки и по неизменно уважительным причинам. В прошлом месяце звал играть в Hot Pursuit и Homefront, в этом – на дебютный показ Shift 2. Наше дело простое: взять билеты и бронь на гостиницу, загрузиться в самолет и увидеть одними из первых новую гонку от Electronic Arts.

Выражение «одними из первых» в журналистике используется настолько часто, что давно растеряло свой смысл. Здесь его, в кои-то веки, можно понимать буквально: в гостинице, где Shift 2 в первый раз предстал игровой прессе, собралось лишь шесть корреспондентов – кто из Европы, кто из Америки, а мы из России. Приветствовал нашу группу Энди Тюдор, главный дизайнер из Slightly Mad Studios (или SMS, как разработчики сами любовно себя называют). Позади, как указал он, уже стоят компьютеры с превью-версиями, так что сегодня мы не только слушаем рассказы и пьем кофе, но и показываем, как плохо умеем играть в гонки. Самых смелых ждет пункт особого унижения – компьютер с Shift 2, к которому подключены руль и кресло с полной отдачей. Ощущения, как от вождения настоящей машины, сложность примерно такая же. Ваш покорный доехал до конца трека. И уже этим гордится. Итак, Shift 2. На вид подозрительно похож на Shift предыдущий, но обманываться нам запрещают: мол, это не финальная версия и движок еще переработают чуть ли не целиком. Так что все, про графику больше не слова. Наполнение игры? И здесь на первый







взгляд все довольно знакомо: старые треки и машины в полном составе перекочевали из прошлой части в новую, а из оригинальных дорог и автомобилей нам показывают сейчас лишь первые самые ранние экземпляры. Мы уже готовимся разочароваться, но сотрудники SMS быстро меняют наше мнение: отличия нового Shift кроются не столько в контенте игры, сколько в самом геймплее.

БИТВА ГОНЩИКОВ

Вот эти два слова повыше – это tagline, коронная фраза разработчиков при описании игры. «Многие симуляторы технично, но стерильны, скучны. Посмотрите на настоящую гонку – это не красивый и элегантный спорт для интеллектуалов, это битва, в которой нервы на пределе, а жизнь на кону. Именно такой настрой мы хотели передать. Трек для нас – поле сражения, гонщики – бойцы».

Когда начинаешь первый заезд в Shift 2, эта философия становится очевидна: если первый круг проходит относительно спокойно, то уже на втором начинается анархия. Вот, на повороте, кто-то из врагов влетел в придорожную груду покрышек, и теперь шины разбросаны по всей дороге – попробуй-ка их объехать. Вот тут десять секунд назад два соперника не поделили полосу: теперь они лежат искореженными у обочины и, черт их подери, значительно сокращают пространство для маневра. Водители делают ошибки, аварии неминуемы, а последствия их приходится расхлебывать всем участникам гонки – вот философия Shift 2. Декоративные мелочи, вроде следов от шин, которые кругу на четвертом сплошной полосой покрывают асфальт на трудных поворотах, вроде грязи с ошметками резины, которая летит из-под колес соперника впереди, – все эти детали подчеркивают «боевой» настрой Shift 2.

И при всем этом игра остается серьезным симулятором: если выставить максимальную сложность и отключить поддержку, трек может победить вас даже в бою один на один. Но не беда – как и в любом хорошем симуляторе, в Shift 2 мастерство всегда достижимо. На лондонском показе мне, например, никак не давалась Шанхайская трасса – но стоило

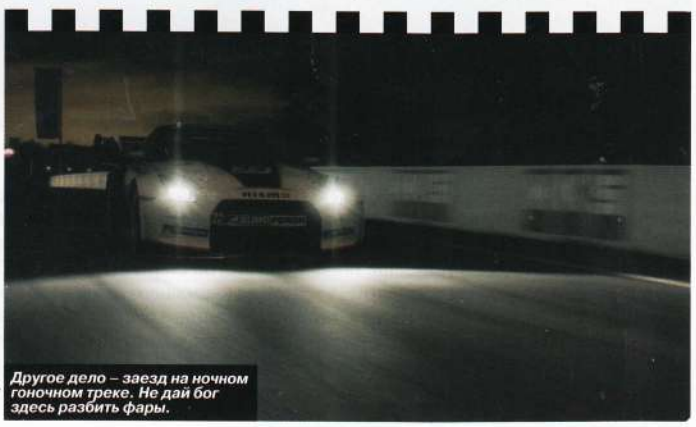
пройти ее с десяток раз, и зеленая линейка с идеальной траекторией перестала показываться из-под днища моего «Порша». Кстати, линейку эту всегда можно отключить, что особо полезно сделать на ночных трассах – иначе там попросту скучно.

РЫЧАГ ПЕРЕДАЧ НА ВОЛЕ

Ночь – это следующий важный пункт в рассказе Энди Тюдора. «На темных трассах игра превращается в survival racing – мы это так называем. Ничего не видно, поэтому трассу надо знать идеально, это ультимативное испытание для гонщика». И действительно, уже на первом повороте в ночной трассе мы долбимся носом о стену, разбиваем вместе с капотом фары и едем дальше как бог на душу положит. Мораль первая: пока дорога не впечаталась в механическую память рук, ночную ее вариацию даже пробовать не стоит. Мораль вторая: с новой системой повреждений на трассах хоть ночных, хоть дневных приходится быть вдвойне осторожным. Система эта внешне выглядит примерно так же, как в новой Hot Pursuit: машины мнутся, у них отваливаются двери и бамперы, но они не ломаются пополам, не горят и уж точно не взрываются – как-никак, модели тут настоящие, лицензированные, автопром за них стоит горой. Но в Shift 2, в отличие от того же Hot Pursuit, разрушения не только декоративные. Вмазались в стену боком – пожалуйста, колесо вылетело к чертям собачьим на соседнюю улицу. Слабые духом в этот момент нажимают кнопочку «возродиться с колесами», но мы, конечно, проехали на своих троих до самого финиша – было удивительно позорно. Ехать можно, кстати, даже с одним задним колесом – другое дело, что поворачивать будет нельзя, заносить начнет, да и скорость несколько снизится. Но возможность есть. И это лишь самые очевидные повреждения, а бывают и более незначительные: например, после одной аварии нашу машину вдруг начало легонько кренить влево – жить с этим можно, но выиграть проблематично. Так что в Shift 2 надо либо ездить аккуратно, либо выходить в меню и ставить в графе «повреждения» галочку «только декоративные» – благодаря такой опции игра остается до-

Если на самой машине рекламных наклеек не нашли, значит они ютятся где-нибудь на лобовом стекле. Или на шлеме гонщика. Кстати, думаете, надпись «Need for Speed» выглядит там неуместно? Портит реализм? А меж тем у Electronic Arts в FIA GT 3 есть своя команда гонщиков, которые выступают как раз с вот такими лого на лбу.

В городах, с их замечательным освещением, вечером даже приятно покататься.



Другое дело – заезд на ночном гоночном треке. Не дай бог здесь разбить фары.

В SHIFT 2 ПОЯВИТСЯ НОВЫЙ ВИД «ИЗ ГЛАЗ»... В БУКВАЛЬНОМ СМЫСЛЕ. А ГЛАЗА У ГОНЩИКА ГДЕ? ГЛАЗА У ГОНЩИКА НА ГОЛОВЕ, А ГОЛОВА В ШЛЕМЕ.

ступной даже для тех, кто зашел на этот праздник жизни ненароком и к серьезной «битве гонщиков» подготовиться забыл. Сколько слов растрачено, а о главном мы еще не рассказали: в Shift 2 ведь появится новый вид «из глаз» – в буквальном смысле. А глаза у гонщика где? Глаза у гонщика на голове, а голова в шлеме. Вот и мы мир видим из-за стекла шлема – появляются дополнительные блики, более глубокое размытие, новая грязь налипает на экран. И камера в таком режиме следует за всеми естественными поворотами тела. Подали вперед – голову дернуло назад, приблизились к повороту – голова подготовительно накренилась в его сторону (приглядитесь к живым гонщикам, они действительно так делают). Звучит все это как бред сумасшедшего, но поверьте: после такого возвращаться к старому виду «из кабины» нет никакого желания. А смотреть на мир «от третьего лица» совсем уныло, как и раньше – мы пробовали играть в этом режиме, но влетали в каждый поворот, пока не одумались и не надели шлем обратно. И, уверены, любители зрелищных симуляторов все как один за нами повторят и всю игру пройдут в полном снаряжении. Тут возникает пикантный вопрос: а что, собственно, в Shift 2 проходить. Карьерный режим, вестимо. Он пока прикрыт завесой тайны, но прикрыт неаккуратно: мы уже знаем, что козырным тузом сюжетного режима станет лицензия FIA GT. Это реальные гоночные чемпионаты, которые перекочуют (видимо, со всеми трассами) в Shift 2 – именно им отдана роль главного развлечения в сингле. И да, прокачка останется – ее планируют как-то хитро изменить, но уже сейчас видно, что очки опыта исправно капают во время заездов.

Онлайн не просто дополнит сюжетную кампанию, он планирует посостязаться с ней на звание главного режима Shift 2. SMS ввернули в многопользовательские заезды социальную сеть Driver Network – почти такую же, что и в Hot Pursuit. Тут есть «френды», с которыми можно общаться, делиться фотографиями и видеороликами из заездов (а последние можно даже заливать напрямую на YouTube), есть «стена» и галерея, есть возможность хвалиться рекордами и смотреть чужие профайлы. Иначе говоря, есть все, что надо нормальному человеку, и даже куча того, что пригодится только ненормальному. А завязывает все это в элегантный узелок уже знакомая нам система Autolog. Она следит за рекордами френдов, отслеживает результаты ваших и чужих заездов, и в итоге выдает список рекомендованных занятий на сегодняшний день. «Коля обогнал вас в Лондоне на две секунды, хотите взять реванш?», «Петя приехал вторым на трассе, где у вас только третье место. Отыграться?». Да, да, и еще раз да – и так вплоть до релиза Shift 3. Потому что такие гибкие, неглупые и в то же время зрелищные симуляторы на PC появляются нечасто.

Разработчики не стесняются имени Need for Speed и развешивают его на плакатах вдоль дорог.

Реклама на машинах вполне себе реальная – видимо, она досталась разработчикам вместе с лицензией на FIA GT.

МАРКУС НИЛЬСОН (MARCUS NILSSON), ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР

Расскажите, как изменится система прокачки.

Про карьерный режим в целом я пока могу сказать только то, что он будет. И про прокачку мы рассказываем лишь кратко – ну, вы и сами ее элементы могли увидеть в игре. Основа не изменилась: вы все еще собираете очки по ходу гонок, как и в первой части. Но оценивается ваш заезд иначе. Элемент прокачки все еще важен, но он немного иной.

То есть больше не будет двух путей «агрессивного» и «техничного» водителя?

Нет, от такого четкого деления мы избавились. Но все действия, за которые вы раньше получали опыт, будут поощряться и теперь.

Как считаете, по сравнению с первой игрой вы стали более серьезным симулятором или наоборот немного ушли в сторону аркады?

Я бы сказал, мы еще дальше углубились в жанр симуляторов. Но в то же время сложность теперь более гибко настраивается – при желании вы можете превратить Shift 2 как в хардкорный сим, так и в веселую аркаду. И менять сложность, как и раньше, разрешается в любой момент.

Расскажите, как вы пришли к текущему названию.

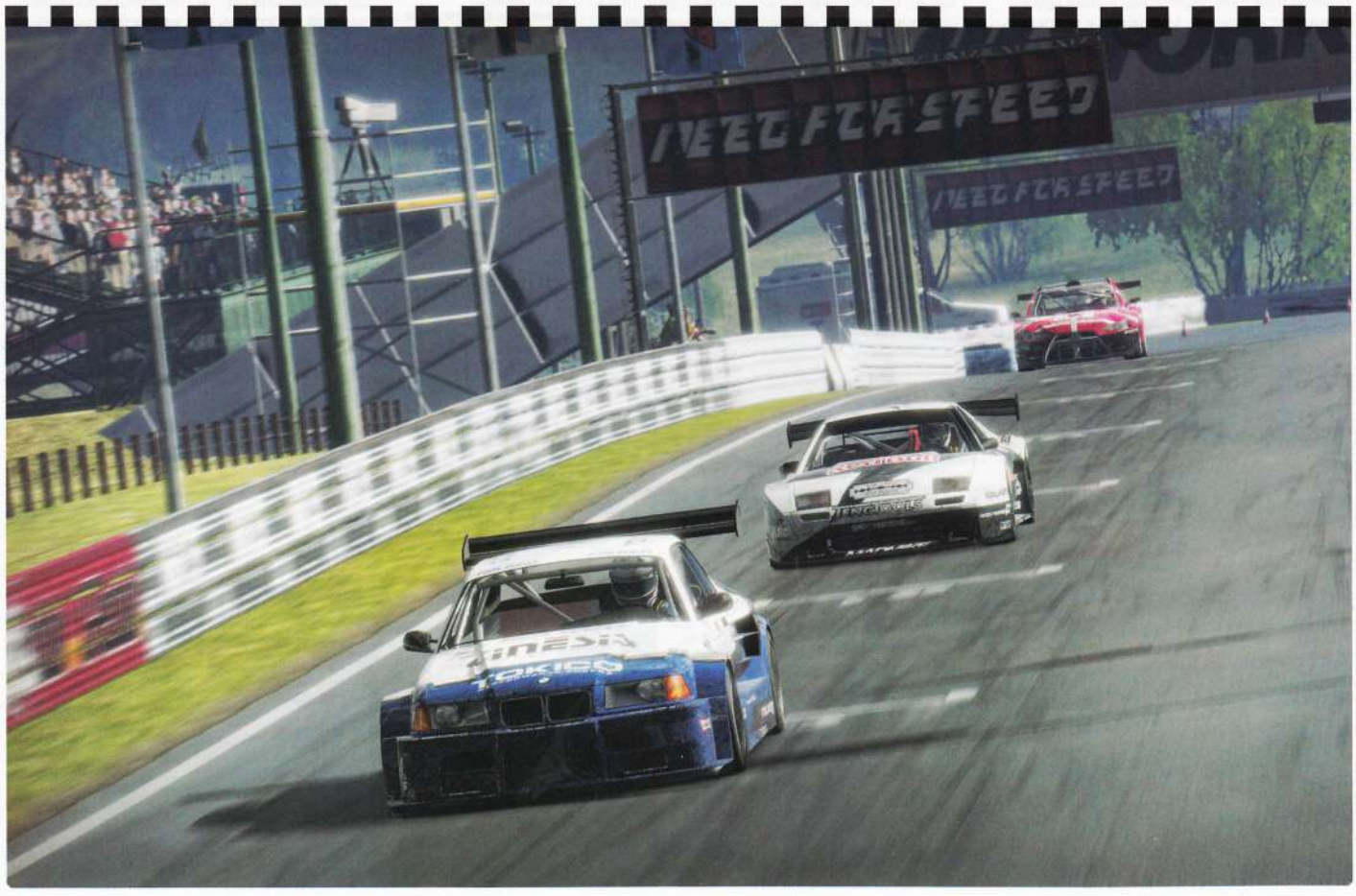
Мы уже с первой части выделили Shift в этакий отдельный сериал внутри франшизы Need for Speed. Он все еще остается частью большей линейки – мы являемся ее самой «хардкорной» веткой. Но мы также считаем себя независимым семейством симуляторов, которое может серьезно соперничать с такими консольными сериалами, как Forza Motorsport и Gran Turismo. Победить эти сериалы – наша глобальная цель.

Насколько мы поняли, разработчикам из SMS как-то помогает DICE. Это так? Расскажите о команде.

Из DICE над SHIFT 2 активно работаю только я. Но определенная связь и кооперация между двумя нашими студиями определенно есть – в конце концов, у нас офисы расположены через дорогу. Интересно, что SMS работают очень необычным образом: их сотрудники рассредоточены по всему миру и трудятся дистанционно. Такую модель хотели освоить многие студии – EA в том числе, но мало кому она удавалась. SHIFT мы делали таким же образом, и игра, как вы знаете, получила множество наград и хорошо продалась. Так что система работает. Я был очень впечатлен тем, как глубоко они понимают тему симуляторов – и не только традиционных симуляторов. Они знают, как жанр надо развивать в наши дни, куда его двигать. Команда не сильно изменилась со времени работы над SHIFT 2. Но они очень талантливые люди. И лично я бы не хотел работать над симулятором ни с кем другим.

А что насчет контракта с FIA GT? Что именно он вам дает?

Ну, FIA – это организация, которая проводит гоночные соревнования, а GT – один из ее отделов. И в нашу лицензию входит право на использование классов GT1 и GT3 – у них разные ограничения на характеристики машин. Если честно, пару лет назад я и сам не представлял, что это за FIA такая. Но она стремительно растет. Мне кажется, если бы они хорошо рекламировали свои состязания, их гонки могли бы стать очень популярными. Я вот на этой неделе летал в Португалию с нашей командой, мы смотрели заезд. И там столько всего происходило! 24 машины на огромной скорости несутся к повороту, кто-то обязательно дотрагивается до противника и вылетает, гонщики пихаются, обходят друг друга. Они, конечно,



Системы разрушений на скриншотах не видно, но только посмотрите, как красиво машины пачкаются.

1 – При обзоре «из глаз» блики есть как на стеклах машины, так и на визоре самого шлема.

2 – Стекло шлема почему-то грязное. Хотя, казалось бы, где ему пачкаться?

3 – Объекты вдалеке получают при таком обзоре дополнительный слой «блюра».

4 – Размытым предстает на высоких скоростях и интерьер машины – что очень даже хорошо, учитывая не самую подробную проработку кабин.

5 – Близится поворот, и мы видим, что гонщик немного наклонил голову влево. С обычным видом «из кабины» такого эффекта бы не было.

проходят все повороты очень профессионально и ровно, но все равно постоянно что-то происходит. Кто-то ударяется об ограждение, и на асфальт в результате вылетают ошметки краски и прочий мусор. И следующий гонщик будет ехать уже по этому мусору, и у него обязательно возникнут трудности с управлением. Это весело – как хоккей смотреть, все время что-то случается. Наверное, единственный всемирно известный жанр гонок – это Формула-1. Но она как раз не такая уж и интересная: болиды катаются по кругу и все. А в GT всегда что-то идет не так. И да, наша лицензия дает возможность использовать настоящие треки GT.

? Что скажете про ИИ в гонках? Он, кажется, всегда был немного туповат. Вы так не думаете?

Я скажу так: ИИ, вне зависимости от жанра игры, очень сложно делать. И вся наша индустрия потихоньку развивает эту технологию – но очень медленно. По сути, вы пытаетесь повторить в игре поведение человека. И, естественно, сделать это почти невозможно – отличить робота от человека можно за считанные секунды. В гоночных играх нужно также выдержать хороший баланс между агрессивностью и техничностью ИИ. Потому что в настоящем GT гонщики очень профессиональные, они друг друга не таранят. Но, в то же время, ИИ не может освобождать дорогу, если игрок вдруг начнет активно пихаться. Поэтому, с одной стороны, нам нужно сделать врагов, которые стараются быть на треке джентльменами. С другой, если сам игрок далеко не джентльмен, ИИ должен быть враждебным. И сегодня вы сами видели, что врезаться в чужие машины – идея плохая, для вас ничем хорошим это не закончится. Ну а первым наш ИИ пихаться не будет – он стал намного более аккуратным и техничным на треке. Это, мне кажется, серьезное улучшение со времен первой игры.

? А сами аварии вы как-то изменили?

Очень сильно. Можете считать меня нехорошим человеком, но когда я приезжаю смотреть на гонку, я всегда хочу, чтобы происходили интересные вещи. Чтобы кто-то вылетел, вмазался в ограждение, технично обошел врага. Потому что смотреть, как все красиво ездят по кругу, – это вовсе не весело. И поэтому аварии мы во второй части решили сделать более интенсивными – и вы, наверное, уже успели увидеть это в нашей версии. Сейчас баланс еще не финальный: возможно, переворачиваться, например, машины будут реже. Но суть в том, что мы хотим сделать гонку зрелищной. И сами по себе аварии теперь более серьезные, чем в первой части.

? Вы говорили, что движок новый. Но выглядит игра точно так же, как первая часть. Так что с графикой?

Мы переписали с нуля всю ту часть движка, которая отвечает за рендеринг. Я плохо в этом разбираюсь, но главное то, что источников света теперь можно делать бесконечное количество. Например, мы можем сделать намного более правильные ночные тени, и вообще картинка значительно выигрывает. Кстати, важное замечание: всю эту технологию мы только что доработали и еще не интегрировали полностью в игру. Поэтому финальная версия будет выглядеть намного лучше, чем то, что вы сегодня видели. Разницу между Shift и Shift 2 вы заметите невооруженным глазом.

? А что насчет Autolog? Он тот же, что и в Hot Pursuit?

И да, и нет. Autolog – это, по сути, система, которая рекомендует вам опробовать то или иное состязание. Но кроме того, у нас в игре есть целая социальная сеть, к которой этот Autolog и подключается. И да, эта сеть будет отличаться от той, что вы увидите в Hot Pursuit. Почему? Потому что мы знаем, как ее улучшить. Опять же, аудитория у игр несколько разная и запросы ее тоже отличаются. Мне кажется, в Shift 2 Autolog и социальная сеть впишутся даже лучше – ведь у нас серьезный симулятор, в котором время прохождения трека зависит исключительно от мастерства игрока. Из-за этого людям будет интересней друг с другом соперничать – вы сможете проходить один и тот же трек по тысяче раз, выучить каждый поворот и в итоге стать на нем самым лучшим. В Hot Pursuit же результат гонки больше зависит от случая. ■

Автор:
Иван Гусев

ГЛАВНЫЕ НОВОСТИ

О САМЫХ ВАЖНЫХ СОБЫТИЯХ МЕСЯЦА

BLIZZARD ПРИЗВАЛА ФЭНОВ

НА BLIZZCON 2010 ПЛЯСАЛИ, ИГРАЛИ И НЕМНОГО ГРУСТИЛИ

На BlizzCon 2010 было яблоку негде упасть.

В Анахайме состоялся BlizzCon 2010, очередной слет поклонников творчества компании Blizzard Entertainment. Было много чего сказано и показано (один посетитель даже повредил колено во время танцевального конкурса), но мы напомним лишь главные новости. Ключевым, самым главным анонсом мероприятия стало представление пятого и последнего класса в Diablo III. Им стал охотник на демонов, воин, предпочитающий дальний бой. Он мастерски владеет луками, арбалетами и заклинаниями большого радиуса действия. Например, он может пульнуть в противника сразу сотней ножей.

В Diablo III нашлось место и для PvP. Игрокам позволят взять в схватку все добро, которое они нажили непосильным трудом во время прохождения однопользовательской кампании. Battle.net будет подбирать дуэлянтов со схожими характеристиками и награждать очками опыта в любом случае, даже если вы позорно проиграли. На BlizzCon раздавали ключи, позволяющие принять участие в бета-тестировании Diablo III. Однако дата выхода игры по-прежнему неизвестна. По углам шушукаются, что релиз состоится в 2011 году, но Blizzard явно не хочет зарекаться.

Охотница на демонов: привлекательна и смертельно опасна.

После появления PvP Diablo III стала еще больше походить на MMORPG.

Всеобщее внимание было приковано к World of Warcraft: Cataclysm. Слухи о том, что выпуск долгожданного дополнения задерживается, не подтвердились. Игра появится на прилавках 7 декабря. Впрочем, не только на прилавках. Впервые Blizzard выпустит цифровую копию аддона к WoW в день премьеры. Раньше за дополнением фэнам приходилось топать в магазины. На этот же раз можно скачать Cataclysm заранее и активировать копию в момент начала продаж. Согласитесь, удобно! В Blizzard говорят, что сегодня уже нельзя игнорировать цифровую дистрибуцию. Почти все игроки World of Warcraft могут скачивать большие объемы данных. Так почему бы не дать им возможность получить Cataclysm, не выходя из дома? (Кстати, по такому же сценарию, скорее всего, будут продавать и Diablo III). Эксперты сулят новому дополнению сумасшедшие продажи – свыше 4 миллионов экземпляров только в этом году. Прогнозы кажутся вполне правдоподобными, ведь прошлый аддон, The Burning Crusade, за первые сутки разошелся тиражом в 2.4 миллиона копий, а Wrath of the Lich King – 2.8 миллиона.

Ну и наконец, на BlizzCon сообщили неожиданную новость – для StarCraft II выпустят дополнительные карты, навеянные другими играми. Они называются Aiur Chef, Left 2 Die, StarJeweled и Blizzard DotA, и созданы по мотивам серий Halo, Left 4 Dead, Bejeweled и любительской модификации DotA для Warcraft III. Когда эти карты появятся в продаже, пока не ясно.

Помимо хороших известий, были и неприятные. Так, анонс следующей MMORPG от Blizzard не стоит ждать раньше 2012 года. Сейчас над таинственной игрой трудится команда из 50 человек. Вроде бы проект уверенно прогрессирует, однако его пока еще не готовы представить публике. Наверное, боятся сглазить.

Фильм по мотивам World of Warcraft тоже буксует. Режиссер трилогии «Человек-Паук» Сэм Рэйми (Sam Raimi), подписавшийся под проект, решил сначала снять «Волшебника страны Оз». ■

Без сомнения, Cataclysm станет самой коммерчески успешной компьютерной игрой 2010 года.

МНОГО ШУМА ИЗ-ЗА DOTA

VALVE АНОНСИРОВАЛА DOTA 2, BLIZZARD ЭТО НЕ ПОНРАВИЛОСЬ

Valve не в первый раз прибирает к рукам любительский мод.

Пока мы не видели скриншотов DotA 2, только арты.

Слухи подтвердились – компания Valve анонсировала DotA 2. Событие вызвало массу споров. Многие считают, что Defense of the Ancients должна остаться тем, чем всегда была – бесплатным любительским модом к Warcraft III. В 2009 году Valve, известная по Half-Life и Portal, наняла Абдула Исмаила (Abdul Ismail), также известного под ником IceFrog. Он стоит за DotA Allstars, самой популярной версией мода Defense of the Ancients. Valve дала ему команду разработчиков, и вуаля – в 2011 году студия готова выпустить DotA 2. Игра создается на движке Source и поддерживает голосовой чат, но в целом, это та же самая старая добрая Defense of the Ancients. В сиквеле в полном составе будут представлены герои из DotA Allstars, не тронуты прокачка, предметы и навыки.

Разработчики-любители, трудившиеся над DotA раньше, пытаются оспорить право Valve на торговую марку. Один из сотрудников Valve анонимно опубликовал в Интернете письмо, в котором назвал Абдула Исмаила хамом, лжецом и плохим дизайнером. В спор готова вступить и Blizzard Entertainment. Вице-президент компании Роб Пардо (Rob Pardo) назвал ошибочным решение Valve зарегистрировать на себя DotA. По его мнению, DotA появилась на свет благодаря сообществу Blizzard, и Blizzard намерена защитить интересы геймеров. Кажется, грядет суд. ■

1.5 МИЛЛИОНА НАГРАЖДЕННЫХ

MEDAL OF HONOR УЖЕ СОБРАЛ $100 МЛН

Скандал явно пошел на пользу продажам Medal of Honor.

А это кто?! Неужели ужасные «Противники»?!

Шутер Medal of Honor был темной лошадкой в осенней гонке за геймерским кошельком. Издательство Electronic Arts решило перезапустить популярную некогда серию в надежде побороться с Call of Duty. Релиз игры сопровождался скандалом – ханжи из племени политиков выступили против Medal of Honor, поскольку в мультиплеере можно было играть не только за американских солдат, но и за талибов. «Электроники» струсили и в последний момент переименовали боевиков в безликих «противников». Шумиха пошла на пользу игре – предзаказов на Medal of Honor набрали больше, чем на любую из прошлых частей серии. Цена акций издательства меньше чем за два месяца выросла на 15 процентов.

А потом... потом игра вышла, и рецензенты посчитали ее всего лишь «неплохой». Некоторые даже раскритиковали. И стоимость акций EA тут же поползла вниз. За день они потеряли в цене 6 процентов. Впрочем, многие эксперты отметили, что Medal of Honor все равно даст прибыль – благодаря масштабной рекламной кампании и отсутствию для издателя необходимости платить лицензионные отчисления. Похоже, они были правы. Всего за 5 дней Medal of Honor разошлась по свету тиражом в 1.5 миллиона экземпляров и принесла создателям 100 миллионов долларов. В Electronic Arts очень довольны и уже обещают сиквел. ■

APB дают второй шанс.

APB СНОВА В ИГРЕ?

Многопользовательский экшн APB умер в младенчестве – из-за банкротства компании Realtime Worlds он не протянул и трех месяцев. Однако, кажется, у игры есть шанс на перерождение. Геймеры, решившие недавно проверить, не ожили ли серверы APB, получили любопытное сообщение: «Забрезжил свет в конце туннеля! Похоже, у игры появился покупатель». По неподтвержденной информации, переговоры ведутся с несколькими крупными компаниями. На роль нового хозяина APB чаще других прочат Epic Games или Codemasters. ■

Римейк Duke Nukem 3D будет бесплатным.

ДЮКУ ДЕЛАЮТ ПОДТЯЖКУ

Фэны Duke Nukem 3D не раз затевали римейк любимой игры. Однако прежние владельцы прав на серию не давали им довести дело до конца, угрожая судом. Теперь Дюк служит студии Gearbox Software, и все изменилось. Геймер Fresch восстановил один из уровней Duke Nukem 3D на современном движке и выложил скриншоты в Интернете. Его работа так понравилась боссам Gearbox, что они выделили ему лицензию на некоммерческое использование Unreal Engine 3 и попросили доделать проект. Когда Duke Nukem: Next Gen будет готов, его бесплатно выложат в Интернет – бери, играй. ■

ФАКТ

12

МИЛЛИОНОВ ПОДПИСЧИКОВ – WORLD OF WARCRAFT ВЗЯЛА НОВЫЙ РУБЕЖ

АНОНСЫ И ДАТЫ РЕЛИЗОВ НА PC

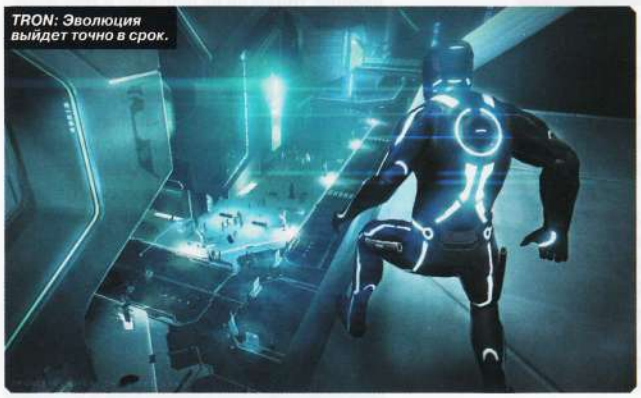
О НОВЫХ ИГРАХ, О ПЕРЕНОСАХ ДАТ ВЫХОДА И ОТМЕНЕ ДОЛГОСТРОЕВ

ПРОКЛЯТИЕ ЧЕРНОЙ ЖЕМЧУЖИНЫ

ПРОЕКТ PIRATES OF THE CARIBBEAN: ARMADA OF THE DAMNED ЗАКРЫТ

Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned казалась очень перспективной игрой. Приквел кинотрилогии «Пираты Карибского моря», многим напоминавший ролевую серию Fable, демонстрировали на всех последних выставках, и выглядел проект очень достойно. Релиз игры о приключениях пиратского капитана Джеймса Стерлинга обещали в начале 2011 года, но, увы, проклятие «Черной жемчужины» пало на канадскую студию Propaganda Games. В Disney Interactive Studios, владеющей «Пропагандой», недавно сменилось руководство, и новые боссы решили экономить. Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned закрыли без объяснения причины. Скорее всего, решение принято исключительно по финансовым мотивам. Игровое подразделение Disney уже не первый квартал приносит лишь убытки. Вслед за отменой Pirates of the Caribbean, в ванкуверской студии прошли масштабные сокращения. Они коснулись одной из двух команд компании – той, что делала «Армаду». Точное количество уволенных держат в секрете, однако, по некоторым данным, без работы остались около 100 человек. Пресс-служба Disney сообщила, что перемены в Propaganda Games никак не повлияют на разработку другой игры студии – «Трон: Эволюция». Экшн выйдет незадолго до премьеры фильма «Трон: Наследие» (она состоится 17 декабря). ■

Armada of the Damned ушла на дно.



TRON: Эволюция выйдет точно в срок.

ВОЗВРАЩЕНИЕ TRIBES

СОЗДАТЕЛИ GLOBAL AGENDA РЕШИЛИ ВОЗРОДИТЬ ПОПУЛЯРНУЮ FPS-СЕРИЮ

Задолго до Battlefield, Halo и Call of Duty любители многопользовательских шутеров узнали и полюбили Tribes. Футуристическое оружие, реактивные ранцы и огромные просторы стали ключевыми особенностями этой FPS-серии. Увы, последняя часть – очень неплохая Tribes: Vengeance, разработанная Irrational Games (BioShock) и выпущенная в 2004 году, прошла почти незамеченной из-за Doom 3, Far Cry и Half-Life 2.
Казалось, мизерные продажи погубили славную серию. Но у людей долгая память. Tribes ждет возрождение, и благодарить за это следует американскую Hi-Rez Studios, известную по MMO-шутеру Global Agenda. Компания купила все права на франчайз. Разумеется, не для коллекции – Hi-Rez Studios уже делает онлайновую многопользовательскую игру Tribes Universe. Это никоим образом не означает конец Global Agenda. Просто теперь в Hi-Rez Studios бок о бок трудятся две команды. Одна занята Global Agenda, другая – Tribes Universe. Альфа-тестирование последней начнется в начале 2011 года, и разработчики уже ищут тестеров. Подать заявку можно здесь: www.tribesuniverse.com. В первую очередь приветствуются ветераны Global Agenda.
Пока о Tribes Universe известно немногое: три фракции, огромные карты, масштабные сражения от 100 игроков, а также реактивные ранцы, наземный и воздушный транспорт. ■

За первые полгода было продано всего 47 тысяч копий Tribes: Vengeance.

Global Agenda получила средние оценки, но геймерам игра нравится.

КОРОЛЕВСКИЙ КВЕСТ

ИЗДАТЕЛЬСТВО «1С-СОФТКЛАБ» ПРЕДСТАВИЛО ПУБЛИКЕ СВОЮ НОВУЮ MMORPG

В Royal Quest будет присутствовать фирменный юмор Katauri.

Разработчики обещают быструю боевку.

Калининградская студия Katauri Interactive, известная по культовым «Космическим рейнджерам» и ролевой серии King's Bounty, сейчас работает над онлайновым многопользовательским проектом – Royal Quest. События этой MMORPG разворачиваются в королевстве Аура, где сосуществуют магия, технологии и алхимия. В страну вторглись черные алхимики. Им нужен ценный минерал элениум. Королю ничего не остается делать, как призвать на помощь лучших из лучших.

В Royal Quest мы будем захватывать замки, участвовать в PvP-схватках (победитель забирает часть имущества павшего противника) и в лучших традициях Diablo закликивать многочисленных монстров. Ключ к успеху – верное использование стихий. Даже дрянным Ледяным Клинком можно завалить сильное огненное чудище.

Сейчас в Katauri Interactive работает 19 сотрудников, им помогает большое количество аутсорсеров. Глава студии Дмитрий Гусаров говорит, что его подчиненные и раньше очень любили MMORPG, но сами всегда делали однопользовательские игры. Теперь же решено совместить хобби и работу. Он отметил, что жанр переживает творческий застой, и ему нужен хороший пинок. Сегодня Katauri Interactive занята только Royal Quest. Релиз игры запланирован на весну 2012 года. Издателем выступает компания «1С-СофтКлаб». ■

НАЗАД В АЛЬБИОН

ОБЪЯВЛЕНЫ ДАТЫ ВЫХОДА BACK TO THE FUTURE, F.3.A.R. И FABLE 3

Сейчас Telltale активно рекламирует Back to the Future на всех выставках.

Не бойтесь, F.3.A.R. больше не перенесут!

Студия Telltale Games объявила, что премьера первого эпизода приключенческой игры Back to the Future: The Game состоится в декабре. То есть буквально на днях. Всего нас ждет пять эпизодов, по одному в месяц. Никто не знает, что за новые приключения ждут Марти МакФлая и Дока Брауна. Однако разработчики уверяют: игра сохранит атмосферу кинотрилогии «Назад в будущее». Тем, кто оформит предзаказ на весь сезон на сайте Telltale Games, подарят адвенчуру Puzzle Agent. Кроме того, 1 доллар с каждого предзаказа уходит в фонд Майкла Джей Фокса по борьбе с болезнью Паркинсона (именно ей страдает киноактер, исполнивший главную роль в «Назад в будущее»).

Fable 3 на PC – в марте.

Также стали известны даты выпуска двух других крайне интересных проектов. Шутер F.3.A.R., который не успели доделать к октябрю, объявится в 22 марта 2011 года. Тем, кто оформит предзаказ, обещаны разные приятные сюрпризы, начиная с дополнительного внутриигрового оружия и заканчивая 12-страничным комиксом. В марте же увидит свет PC-версия ролевой игры Fable III. Об этом сообщили несколько крупных интернет-магазинов. Впрочем, ни Microsoft, ни Lionhead Studios пока не подтвердили информацию. ■

C&C 4 оказалась не финалом.

И СНОВА КЕЙН?

Генеральный директор студии Visceral Games Ник Эрл (Nick Earl) рассказал, что в разработке находится новая игра из серии Command & Conquer. Геймеры тут же всполошились: неужели создатели экшна Dead Space решили попробовать себя в жанре RTS? Или же нас ждет шутер во вселенной C&C вроде отмененной несколько лет назад Tiberium? Как оказалось, новая часть Command & Conquer действительно находится на ранних этапах разработки, однако делает игру вовсе не Visceral Games, а лос-анджелесская студия Electronic Arts. Пресс-служба EA пояснила, что слова Эрла неверно истолковали. ■

Ждем нового переноса даты релиза.

КВЕСТ-ДОЛГОСТРОЙ

Это уже даже не смешно, но... релиз адвенчуры Gray Matter снова задерживается. Игра от создательницы знаменитой серии Gabriel Knight Джейн Дженсен (Jane Jensen) была анонсирована еще в 2003 году! После всевозможных пертурбаций (смена команды разработчиков, появление Xbox 360-версии), в компании dtp entertainment поклялись на крови: Gray Matter выйдет в IV квартале 2010 года. И обманули. Новая дата релиза – февраль. Издатель говорит, что сам разочарован переносом игры, поскольку потерял немало денег из-за преждевременного старта рекламной кампании. ■

ФАКТ

40

ПРОЦЕНТОВ – СТОЛЬКО ГЕЙМЕРОВ, КУПИВШИХ ASSASSIN'S CREED 2, ПРОШЛИ ИГРУ ДО КОНЦА

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ | О ЛЮДЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

THE SIMS НА ТЕЛЕВИДЕНИИ

УИЛЛ РАЙТ ЗАПУСКАЕТ ТЕЛЕСЕРИАЛ BAR KARMA

В апреле 2009 года выдающийся геймдизайнер Уилл Райт (Will Wright), придумавший The Sims, SimCity и Spore, покинул издательство Electronic Arts. В этой компании он проработал 12 лет, начиная с 1997 года, когда «электроники» купили его студию Maxis. Райт решил начать свое дело и на личные сбережения открыл компанию Stupid Fun Club. Что это такое? Фабрика идей для кинематографа, телевидения, Интернета и индустрии электронных развлечений.

Сейчас Stupid Fun Club работает над тремя проектами, и первый из них наконец-то анонсирован. Он называется Bar Karma. Райт позиционирует «Карму» как инновационное телешоу, в котором зрители определяют развитие сюжета. О чем будет телесериал, пока не ясно, но судя по намекам, это комедийная фантастика в духе «Автостопом по галактике». Bar Karma снимет и покажет молодежный телеканал Current TV, основанный бывшим вице-президентом США Альбертом Гором. Когда премьера – пока не ясно.

Уилл Райт генерирует идеи даже во сне.

По задумке Уилла Райта, зрители шоу смогут заходить на специальный сайт и в виртуальной студии делиться своими идеями с продюсерами сериала. Те отберут наиболее удачные задумки и выставят их на голосование. Идеи-победительницы будут экранизированы. Создатель The Sims считает, что Bar Karma будет особенно интересен геймерам, любящим играть в один всем хорошо известный симулятор жизни. ■

Bar Karma будет чем-то напоминать старую добрую The Sims.

САЙОНАРА, КЭЙДЗИ

СОЗДАТЕЛЬ MEGA MAN И DEAD RISING ПОКИНУЛ ИЗДАТЕЛЬСТВО CAPCOM

Кэйдзи Инафунэ (Keiji Inafune) устроился на работу в Capcom в 1987 году. Тогда ему было 22 года. Вскоре он придумал и нарисовал Мегамена, героя, безумно популярного в Японии по сей день, и с тех пор поучаствовал в разработке всех десяти частей Mega Man и многочисленных спин-оффов. Однако он не чурался и другой работы. За 23 года, проведенных в японском издательстве, Инафунэ поучаствовал в создании таких популярных экшн-серий, как Onimusha, Lost Planet и Dead Rising. В апреле его сделали «главным по разработке», причем, в международном масштабе. Инафунэ курировал все проекты Capcom, не важно, где их делали – в Европе, Америке или Японии. В последнее время он особенно тесно сотрудничал с канадской Blue Castle Games над зомби-экшном Dead Rising 2.

Если честно, никто не ждал, что Кэйдзи Инафунэ уйдет из Capcom. Да, какое-то время назад он заявил в интервью, что устал от работы и мечтает о ранней пенсии, но никто не принял его слова всерьез. Поэтому, когда в блоге Инафунэ появилась запись под заголовком «Sayonara», поднялся большой шум. Почему уходит, куда?! Инафунэ предпочел не распространяться на эти темы. Лишь заметил, что достиг потолка в Capcom и в будущем вряд ли будет сотрудничать с этой компанией.

Думаем, скоро Кейдзи-сан познакомит нас со своим новым работодателем... ■

Dead Rising 2 стала последней игрой Инафунэ для Capcom.

Кэйдзи Инафунэ устал от игровой индустрии?

МОНРЕАЛЬСКИЙ ПЕРЕБЕЖЧИК

ПАТРИС ДЕСИЛЕ ТЕПЕРЬ ТРУДИТСЯ НА THQ

Десиле теперь дружит с THQ.

Десиле ушел из Ubisoft, закончив работу над Assassin's Creed: Brotherhood.

В июне издательство Ubisoft покинул один из самых ценных сотрудников – креативный директор серии Assassin's Creed Патрис Десиле (Patrice Desilets). Он работал в Ubisoft Montreal с самого основания студии, и возрождение серии Prince of Persia – его заслуга. Всех очень интересовало, кто же переманил к себе Десиле. Ходили слухи, что талантливого геймдизайнера перекупила компания THQ, и на днях эта информация подтвердилась. THQ открывает новую студию в Монреале. В течение ближайших пяти лет будет нанято 400 сотрудников. Всего в THQ Montreal будет функционировать две команды, и одну из них следующим летом возглавит Патрис Десиле. Почему не прямо сейчас, а только через полгода? В противном случае, бывший работодатель может обвинить геймдизайнера в нарушении условий трудового договора. Согласно типовому для Ubisoft контракту, покинув студию, сотрудник из руководящего звена в течение года не имеет права переходить на работу в другую игровую компанию. Якобы только так издательство может защитить себя от утечки конфиденциальной информации к конкурентам. Пока не известно, над каким проектом будет трудиться Патрис Десиле. В THQ говорят только, что игра создается по оригинальной идее. ■

В ПУТЬ-ДОРОГУ

ГЛАВА TAKE-TWO INTERACTIVE ОТКАЗАЛСЯ ОТ ДОЛЖНОСТИ ПРИ ЧУДНЫХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ

У дивительные случаи иногда происходят в игровой индустрии. Верите ли вы, что генеральный директор издательства Take-Two Interactive Бен Федер (Ben Feder) решил покинуть свой пост, чтобы попутешествовать? Нет? Мы тоже! Однако именно так 46-летний управленец объяснил свое решение уйти с работы. С 1 января 2011 года он покидает должность, на которой провел четыре года. Гендиректором станет нынешний председатель совета директоров Take-Two Штраус Зельник (Strauss Zelnick).

Бен Федер принял руководство над издателем Grand Theft Auto в апреле 2007 года. Дела компании тогда шли хуже некуда – сплошные долги и судебные иски. При новом директоре Take-Two окрепла, и снова выбилась в лидеры игровой индустрии. Так что Федер подал в отставку со спокойной совестью. Он заявил, что горд своей работой, поскольку сейчас издательство крепче и прибыльнее, чем когда-либо. Тем не менее, причина ухода Федера кажется подозрительной. Создается впечатление, будто бы его отправили в почетную ссылку.

Так или иначе, Бен Федер настаивает: у него есть обязательства перед семьей, и в начале будущего года он отправится в длительное путешествие по Азии. ■

Федер собрал вещи и поехал в Азию.

Зельник теперь и гендиректор, и председатель совета директоров.

Блэкмен теперь босс!

ИСПОЛЬЗУЙ СИЛУ, ХЕЙДЕН

Несколько месяцев назад Хейден Блэкмен (Haden Blackman), исполнительный продюсер и сценарист Star Wars: Force Unleashed, покинул студию LucasArts, где проработал 13 лет. «Пришло время двигаться дальше, навстречу новым интересным испытаниям», – сказал он, прощаясь. Как оказалось, под испытанием он подразумевал создание собственной компании – Fearless Studios. В новой фирме Блэкмен на правах сопрезидента и креативного директора. Над чем трудится Fearless Studios, неизвестно, но основатель говорит, что игры компании будут не уступать по воздействию лучшим фильмам. ■

Кичиньски: «Я устал, я ухожу».

УРА, КАНИКУЛЫ!

Отцы-основатели польской компании CD Projekt Михал Кичиньски (Michal Kicinski) и Марчин Ивински (Marcin Iwinski) подали в отставку со своих высоких постов (первый был гендиректором, второй – директором по развитию бизнеса). При этом оба остались работать в родной фирме, только на менее солидных должностях. Что же произошло? Кичиньски и Ивински говорят, что просто устали и им нужна передышка, чтобы не «перегореть». Пусть парни отоспятся-отъедятся и продолжат нести «Ведьмака» в массы. ■

ФАКТ

20

МЛН СВОИХ ДЕНЕГ ВЛОЖИЛ ГЛАВА 3D REALMS ДЖОРДЖ БРУССАРД В DUKE NUKEM FOREVER

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ | О КОМПАНИЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

MICROSOFT ЗАКРЫЛА КОМПАНИЮ MASSIVE, ЗАНИМАВШУЮСЯ ВНУТРИИГРОВОЙ РЕКЛАМОЙ

В 2006 году Microsoft купила корпорацию Massive Inc., построившую свой бизнес на рекламе в играх. Разработанная ей технология позволяла размещать и динамично обновлять рекламную информацию, причем в самых разных формах: начиная с лимонадных банок и заканчивая телеэкранами, встречающимися в виртуальных мирах. Больше 30 компаний подписали тогда партнерский договор с Massive. Их привлекло обещание дополнительных двух долларов прибыли с каждой проданной копии игры. «Независимые» (и, как оказалось, ненадежные) аналитики уверяли, что к 2010 году объем рынка игровой рекламы составит 4 миллиарда долларов (для сравнения, в 2006 году реклама в играх принесла 56 миллионов).

В Microsoft решили сработать на перспективу и просчитались. Рынок вырос, но не так сильно, как многие рассчитывали. В итоге Massive было решено закрыть. И на то есть причины. Немалую часть дохода Massive приходилось отдавать издателям тех проектов, в которые была внедрена внутриигровая реклама. Реклама же в сервисах Xbox Live и Games for Windows Live приносит Microsoft больше, и делиться не надо. Соломинкой, перебившей спину верблюда, стало решение Electronic Arts отказаться от услуг сторонних фирм и заняться внутриигровой рекламой самостоятельно.

По информации экспертов из Wall Street Journal, в 2006 году за Massive заплатили минимум 200 миллионов долларов. А то и все 400. ■

В Burnout: Paradise что только не рекламировалось.

Рынок внутриигровой рекламы растет медленнее, чем многие надеялись.

МАГАЗИН ИГРУШЕК

ELECTRONIC ARTS ОФИЦИАЛЬНО ЗАПУСКАЕТ В РОССИИ СВОЙ ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН

Третьего ноября этого года компания Electronic Arts выполнила перед Дмитрием Медведевым долг по модернизации нашей с вами страны, открыв российский отдел онлайнового магазина EA Store. Отметим, что заграничные версии этого магазина успешно существуют уже довольно давно, и теперь он наконец-то приходит в Россию. EA Store – это специальный сервис цифровой дистрибуции, где можно покупать полные (и русскоязычные!) версии продуктов Electronic Arts. На сайте, который находится по адресу www.ea.com/ru, не только доступны уже вышедшие игры, но также есть и предзаказы на грядущие хиты. Например, сегодня можно приобрести Crysis 2 с некими «эксклюзивными бонусами» или Dragon Age 2 в расширенном издании. Купленные игры затем привязываются к вашему пользовательскому аккаунту и могут быть скачаны неограниченное число раз. Будут на русскоязычный магазин распространяться и разнообразные акции Electronic Arts, будь то скидки и распродажи бонусного контента. Через EA Store также можно приобрести и DLC: так, в продажу уже поступил аддон «Зона боевых действий» для Medal of Honor. Цены, правда, европейские: скачиваемый режим для мультиплеера стоит аж 299 рублей. К оплате в магазине EA Store принимают все основные виды кредитных карт, а также популярные в России электронные платежи через систему Webmoney. ■

Лучшие игры от EA теперь можно покупать не то что в день, – в час релиза!

Предзаказ DA2 доступен уже сейчас.

ЯПОНСКОЕ ТАНГО

ZENIMAX MEDIA СТАЛА БОГАЧЕ НА 150 МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ

Венчурные капиталисты не в первый раз помогают создателям Fallout 3.

Миками-сан теперь сотрудник ZeniMax.

Компания ZeniMax Media, которой принадлежат игровые студии Bethesda Softworks и id Software, растет как на дрожжах. В течение трех лет число нанятых разработчиков выросло в три раза. И, судя по всему, тенденция сохранится, ведь только что ZeniMax Media привлекла инвестиции в размере 150 миллионов долларов. Деньги выделила венчурная фирма Providence Equity Partners. В 2007 году она уже перечислила ZeniMax Media 300 миллионов. Средства пошли на приобретение американской id Software (Doom, Quake, Rage) и французской Arkane Studios (Dark Messiah of Might and Magic, BioShock 2), а также на разработку неанонсированной онлайновой игры (по слухам, The Elder Scrolls Online). Очередные 150 миллионов баксов будут потрачены на разработку и дальнейшие приобретения стратегического характера. Первая покупка уже сделана. ZeniMax Media стала владельцем японской студии Tango Gameworks. Эта компания была основана в марте и пока не выпустила ни одной игры. Однако сделка на необъявленную сумму имеет смысл, ведь у руля Tango Gameworks стоит прославленный геймдизайнер Синдзи Миками (Shinji Mikami), создатель серий Resident Evil и Devil May Cry. Сейчас в штате студии 35 человек, планируется набрать еще 70. Над чем они трудятся – великая тайна. Миками только намекнул, что хочет сделать ужастик в 3D. ■

«ЦИФРА» ПОЛЬЗУЕТСЯ СПРОСОМ

STEAM И GFW MARKETPLACE БОРЮТСЯ ЗА ДЕНЬГИ ГЕЙМЕРОВ

У Steam сейчас нет конкурентов.

Интерфейс интернет-магазина Microsoft полностью изменился.

Сеть цифровой дистрибуции Steam растет не по дням, а по часам. За последние 12 месяцев количество пользователей сервиса выросло на 178% и достигло умопомрачительной цифры – 30 миллионов человек. Никто и предположить такого не мог в сентябре 2003 года, когда Steam был запущен. Многие тогда посчитали, что сервис от компании Valve сделан ради одной игры – Half-Life 2. Время показало: они серьезно ошибались. Сегодня Steam предлагает 1200 игр от всех крупнейших издателей мира. Ежедневно сетью пользуются более 6 миллионов человек.

В Microsoft кусают себе локти и мечтают хотя бы о толике успеха Steam. Однако сервис Games for Windows Live прозябает. Корпорация Гейтса надеется изменить ситуацию в скором будущем. 15 ноября была запущена обновленная версия сети – Games for Windows Marketplace. Теперь пользователям нет нужды скачивать клиент, чтобы получить доступ в онлайновый магазин. Покупки можно делать прямо в браузере. В качестве ориентира и источника вдохновения Microsoft называет популярный интернет-магазин Amazon. Пока в GFW Marketplace около 100 игр, включая хиты вроде Dead Rising 2 и LEGO Universe и классику типа Deus Ex и Max Payne. ■

Этого парня никто не ликвидирует.

HITMAN 5 ПОД УГРОЗОЙ?

Ветеран игровой индустрии Джордж Бруссард (George Broussard) написал в своем твиттере, что в датской студии IO Interactive прошли большие сокращения. Попрощаться с коллегами пришлось сразу 35 разработчикам. Бруссард также указал, что закрыт проект, над которым они трудились. Японское издательство Square Enix, владеющее IO, подтвердило информацию о сокращениях. Теперь все ломают головы, какую игру отправили на кладбище нереализованных идей, и молят бога, чтобы это не была Hitman 5. Мы надеялись увидеть эту игру уже в 2011-м. ■

Айда к нам, в BioWare!

ЛУЧШАЯ РАБОТА В КАНАДЕ

Компания BioWare пользуется заслуженным уважением на родине в Канаде. И неспроста – недавно создатели Mass Effect и Dragon Age попали в рейтинг 100 лучших работодателей Канады. Между прочим, в пятый раз! Составитель списка – компания Mediacorp Canada – отслеживал деятельность 75 тысяч фирм разного калибра и сфер деятельности. Победителей выбирали с учетом ряда критериев: условия труда, возможность профессионального роста и так далее. Все 500 сотрудников BioWare в один голос уверяют, что лучшей работы не найти. ■

ФАКТ

18.6

МИЛЛИОНА МАТЧЕЙ В FIFA 11 СЫГРАНО ЗА ПЕРВЫЕ ДВА ДНЯ С МОМЕНТА РЕЛИЗА

ПРОЧИЕ НОВОСТИ | ОБО ВСЕМ НА СВЕТЕ

FALLOUT ONLINE В 2012 ГОДУ

ПРЕЗИДЕНТ INTERPLAY ОБВИНИЛ BETHESDA В ЖАДНОСТИ

Fallout Online выйдет меньше чем через два года.

Эрик Кен будет биться за Fallout Online до конца.

Bethesda Softworks купила у Interplay вселенную Fallout в 2007 году за 5.75 миллиона долларов. Исключение составили права на разработку онлайновой игры в постапокалиптическом мире. Они остались за прежним владельцем Fallout. Президент Interplay Эрик Кен (Eric Caen) на днях объяснил почему. Оказывается, издательство было не прочь расстаться со всеми правами на Fallout. Но за 50 миллионов, ведь у этой вселенной большой MMO-потенциал. В Bethesda Softworks почесали затылки и сказали: продайте нам все, кроме прав на MMORPG.

– Они надеялись, что Interplay никогда не сможет сделать Fallout Online, – комментирует Эрик Кен. – После успеха Fallout 3 в Bethesda поняли: мы были правы, когда говорили об MMO-потенциале вселенной, и задумались: «Как бы заграбастать права и при этом не платить?» Вот и подали на нас в суд, тщетно пытаясь запретить разработку.

Пока мы не видели ни единого скриншота Fallout Online. Однако Эрик Кен намекнул, какой будет игра. По его мнению, Fallout 3 получилась слишком мрачной, а MMORPG от Interplay будет «куда веселее». К тому же в ней не будет ничего от шутера. В Fallout Online вообще нечасто придется стрелять: это будет игра о восстановлении мира, лежащего в руинах. Ну и главный вопрос: когда? Кен обещает, бета-тестирование Fallout Online начнется в первой половине 2012-го, а релиз состоится осенью того же года. ■

ЧИТА-ДРИТА

BLIZZARD БАНИТ ЧИТЕРОВ И ПОДАЕТ В СУД

Так Blizzard расправляется с читерами.

Blizzard Entertainment всегда отличалась непримиримостью к читерам. Поэтому никто не удивился, когда компания забанила аккаунты 5 тысяч игроков StarCraft II, использовавших запрещенные программы в мультиплеере. Однако этим Blizzard не ограничилась. Компания подала в суд на авторов читерских программ. Личность троих из них установлена (они из Канады и Перу), по остальным ведется расследование. Blizzard намерена образцово-показательно наказать тех, кто портит StarCraft II и нарушает закон об авторском праве. Впрочем, это еще не самое интересное. «Метелица» начала банить даже тех геймеров, кто пользуется читами в однопользовательской кампании StarCraft II. И вот это решение вызывает вопросы. Разве человек не вправе сам решать, как ему распорядиться честно купленной игрой, если его действия не наносят вреда другим геймерам? В Blizzard говорят, что нет. Мол, использование запрещенных программ позволяет игрокам легко открыть все достижения в StarCraft II и влияет на общий счет. Редакторы сайта CheatHappens, специализирующегося на коллекционировании всевозможных трейнеров, указывают: люди жульничают по разным причинам. Есть пожилые, у которых плохие рефлексы, есть инвалиды. Им тоже хочется пройти игру до конца, но они не могут сделать этого без читов. В Blizzard ответили, что их решение окончательное и обсуждать нечего. ■

Рейнер: «Не жалеют ни детей, ни стариков, ни инвалидов!»

СПИЛБЕРГ ПРИСМАТРИВАЕТСЯ К HALO

И ДРУГИЕ НОВОСТИ ИГРОВЫХ ЭКРАНИЗАЦИЙ

Just Cause должен быть по-хорошему сумасшедшим фильмом.

Успех последней части Halo заставил Голливуд вновь заинтересоваться серией.

Не ослабевает интерес голливудских продюсеров к хитовым играм. Правда, интерес – это еще не готовый фильм, однако мы не можем не рассказать об очередных решениях киношников. Итак, дан зеленый свет экранизации экшн-серии Just Cause. Рассказать о приключениях агента Рико Родригеса поручено сценаристу ужастика «Туристас» Майклу Россу (Michael Ross). Проект продюсирует Эдриан Аскари (Adrian Askarieh), стоящий за боевиком «Хитмэн» и готовящейся экранизацией Kane & Lynch.

В очередной раз пошли слухи о фильме по мотивам серии Halo. Якобы популярной FPS-серией заинтересовался лично Стивен Спилберг (Steven Spielberg). Его компания Dreamworks пытается получить права на экранизацию. У Halo даже есть готовый сценарий, однако, чтобы его использовать, придется заплатить кинокомпании Universal 12 миллионов долларов. Дешевле написать новый. Но вот в чем загвоздка. Говорят, Microsoft утратила интерес к экранизации. Управленцы боятся, что неудачный фильм может навредить серии, приносящей сотни миллионов долларов. Так что если кому и доверят снять Halo, то только самому Спилбергу.

Тем временем у фильма по мотивам культовой квест-серии Myst появились продюсеры. Фамилии их вам ничего не скажут, а вот послужной список впечатляет: «Человек дождя», «Донни Дарко», «Хроники Нарнии». Команда сейчас ищет сценариста. ■

ХОББИТЫ И СУПЕРГЕРОИ ТЕПЕРЬ ДАРОМ

ВСЛЕД ЗА LORD OF THE RINGS ONLINE СКОРО СТАНЕТ БЕСПЛАТНОЙ CHAMPIONS ONLINE

Хорошие времена наступили для фэнтези-MMORPG Lord of the Rings Online, когда компания Turbine – издатель и разработчик в одном лице – решила сделать игру бесплатной. Интерес к этой MMORPG вырос многократно. Как рассказала исполнительный продюсер проекта Кейт Пайз (Kate Paiz), за месяц в LotRO зарегистрировался миллион новых игроков. Выросло даже количество VIP-подписчиков, и это притом, что абонентская плата стала абсолютно опциональной. 53% игроков уже воспользовались онлайновым магазином.

К сожалению, Lord of the Rings Online пока бесплатна не повсюду, а только в Северной Америке и в некоторых европейских странах. Отменить абонентку во всем мире не получается по юридическим причинам – нельзя моментально разорвать договоры с многочисленными партнерами на распространение и обслуживание LotRO. Turbine просит подождать несколько месяцев.

LotRO обрела второе дыхание.

Champions Online не смогла поправить финансовую ситуацию в издательстве Atari.

Кстати, скоро бесплатной станет еще одна крупная и довольно известная MMORPG – супергеройская Champions Online. Студия Cryptic обещает избавить геймеров от бремени абонентской платы в первом квартале 2011 года. «Халявщики» смогут играть неограниченное количество времени, однако им будет закрыт доступ к существенной части контента. Захотел интересный квест или Трусы всевластья – плати. ■

FIFA 11 можно предсказать продажи под 10 миллионов.

FIFA БЬЕТ РЕКОРДЫ

FIFA 11 признана самой быстро продающейся спортивной игрой за всю историю. В Великобритании за сутки продали 684602 экземпляра симулятора, что уступает только результатам первого дня продаж Call of Duty: Modern Warfare 2 (1.23 миллиона копий). Всего же за неделю в Европе и США раскупили 2.6 миллиона экземпляров FIFA 11. При этом глава спортивного дивизиона EA Sports Питер Мур (Peter Moore) заявил, что в будущем FIFA перестанут продавать на дисках. Это будет полноценная онлайновая игра с регулярными обновлениями. Вот только про абонентскую плату он добавить забыл. ■

Хочешь заработать? Спроси меня как.

ЗАРАБАТЫВАЙ НА ШЛЯПАХ

Создавая шляпы и прочие предметы для шутера Team Fortress 2 и отправляя их через систему «Contribute!» (www.teamfortress.com/contribute), можно неплохо заработать! Студия Valve недавно решила рассчитаться с первыми пятью участниками программы и выплатила им отчисления с продаж в размере от 39 до 47 тысяч долларов. Причем эти суммы они заработали за пару недель! Через PayPal не пропускают такие крупные суммы, и двум «творцам» пришлось даже слетать в Сиэтл за своими чеками. ■

ФАКТ

300

МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ, ПО СЛУХАМ, ПОТРАЧЕНО НА РАЗРАБОТКУ STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Автор:
Иван Гусев

1 В новой игре атака – залог победы. Не ждите, бейте первым.

2 Клешня – новое оружие в серии Assassin's Creed.

3 Братство всегда готово прийти на помощь и ликвидировать угрозу.

4 В рукаве у дамы спрятан миниатюрный пистолет.

5 В мультиплеере важно дождаться нужного момента, чтобы нанести удар.

ASSASSIN'S CREED: БРАТСТВО КРОВИ

Assassin's Creed: Братство Крови является прямым продолжением Assassin's Creed II (что не удивительно, поскольку игра разошлась тиражом под 10 миллионов копий). На этот раз доблестный итальянский ассасин Эцио Аудиторе де Ференце должен реорганизовать Братство в Риме и выступить против Тамплиеров, которыми руководит Чезаре Борджиа. Впервые в истории серии в Assassin's Creed появится многопользовательский режим. ■

- **ЖАНР:** Action/Adventure
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **ИНТЕРНЕТ:** www.assassinscreed.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2011 года

О СКРИНШОТЕ

Накануне консольной премьеры Assassin's Creed: Братство Крови (на PS3 и X360 игра выходит 19 ноября) издательство Ubisoft устроило закрытое бета-тестирование для геймеров, оформивших предзаказ на игру. Вероятно, во время этой акции и был снят скриншот.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Нет. Сейчас Ubisoft публикует скриншоты из консольных версий игры, ПК-версия выйдет несколько позже.

1 Каждый юнит создан из порядка 1000 полигонов.

2 Всего в бою может участвовать до 56 тысяч солдат.

3 Анимацию юнитам подарили настоящие мастера традиционных японских боевых искусств.

SHOGUN 2: TOTAL WAR

Shogun: Total War, посвященная войне японских провинций, увидела свет в 2000 году и оказала огромное влияние на развитие жанра RTS. Действие сиквела происходит в XVI веке, за власть бьются девять кланов. Серьезные изменения внесены в искусственный интеллект. Теперь он будет вести себя более аккуратно и разнообразно. Также обещаны режим совместного прохождения, мультиплеер на 8 персон и даже возможность сделать харакири.

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **ИНТЕРНЕТ:** www.totalwar.com/shogun2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011

О СКРИНШОТЕ

Время от времени издатели публикуют подборки кадров из своих игр, подогревая геймерский интерес. Задача этого кадра – показать качество графики и работу художников.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Конечно. Серии Total War нечего делать на консолях.

Автор:
Иван Гусев

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: BLIZZARD ENTERTAINMENT

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

1992 The Lost Vikings
1993 Rock N' Roll Racing
1994 Warcraft: Orcs & Humans
1995 Warcraft II: Tides of Darkness
1996 Diablo
1998 StarCraft
2000 Diablo II
2002 Warcraft III: Reign of Chaos
2004 World of Warcraft
2010 StarCraft II: Wings of Liberty
2010 World of Warcraft: Cataclysm

- **СТУДИЯ:** Blizzard Entertainment
- **СТРАНА:** США
- **ГОРОД:** Ирвайн
- **ПОЧТОВЫЙ АДРЕС:** P.O. Box 18979 Irvine, CA 92623
- **ИНТЕРНЕТ:** www.blizzard.com
- **ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ:** Interplay Entertainment, Sierra Entertainment, Activision

Морхейм играет на басу в рок-группе, составленной из сотрудников Blizzard.

СИЛИКОН И ХАОС

Blizzard была основана Майклом Морхэймом, Алленом Эдхэмом и Фрэнком Пирсом в феврале 1991 года. Правда, сначала она называлась Silicon & Synapse. «Силиконовая» фирма выпустила гоночную игру Rock N' Roll Racing и платформер The Lost Vikings, прежде чем сменила имя на Chaos Studios. Однако компания с таким именем уже существовала, и пришлось снова ломать голову над вопросом «Кем быть?». После бурных споров остановились на Blizzard Entertainment.

Вход в Blizzard охраняет орк.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В BLIZZARD

На входе в головной офис Blizzard установлена статуя орка. За воротами вы найдете волейбольный корт, где сотрудники компании проводят часы досуга. В офисе есть своя большая библиотека, где можно найти любую техническую документацию, мануалы к ролевым играм и много фэнтези. Там же хранятся игры – есть копии почти всех, когда-либо выпущенных. А еще в офисе есть музей славы Blizzard, полный наград.

BlizzCon ежегодно собирает 10-15 тысяч геймеров.

ВСЕ ДЛЯ ФЭНОВ

С 2005 года Blizzard ежегодно проводит игровой фестиваль BlizzCon для фэнов своих игр. Билеты на мероприятие, привлекающее геймеров задушевными беседами с разработчиками, турнирами и раздачей сувениров, разлетаются меньше чем за 24 часа. BlizzCon убыточен для компании (больно уж дорого обходятся аренда выставочного центра в Анахайме и 2000 компьютеров, а также приглашение звезд вроде Оззи Осборна), но на пиар Blizzard деньги не жалеют.

ПРОЦЕНТ PC-ИГР

90%*

** отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.*

Перед вами – карта завоевания мира World of Warcraft.

UNITED STATES OF WARCRAFT

Соединенные Штаты Америки были образованы в 1776 году при объединении тринадцати британских колоний, объявивших о своей независимости. Сейчас в стране проживает около 310 миллионов человек. Американцы – самые заядлые любители телевизора в мире. Они проводят у телика в среднем пять часов в день. Не жалеют граждане времени и на игры. Так, у World of Warcraft больше всего подписчиков именно среди американцев.

В Ирвайне очень высокие заработки.

ГОРОД СТУДЕНТОВ

Ирвайн – уютный университетский город на юге штата Калифорния. Население, по данным на 1 января 2010 года, – 217686 человек. Несмотря на то что здесь расположен филиал Калифорнийского университета и еще несколько крупных колледжей и полно студентов, Ирвайн признан одним из самых безопасных городов в Северной Америке. Земля дорогая, а значит, почти нет бедняков и нелегалов. Зато полно докторов наук.

Хорошо работать в Blizzard.

УЧИМ И ИГРАЕМ

Крупнейший работодатель в Ирвайне – Калифорнийский университет. Однако людей, имеющих отношение к игровой индустрии, здесь немногим меньше преподавателей. Помимо Blizzard Entertainment, в городе расположены всем известная Obsidian Entertainment (Alpha Protocol, Fallout: New Vegas), а также студии Quicksilver Software, Ready at Dawn, Red 5 Studios и североамериканское представительство японского издательства Atlus (Trine 2).

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ О СЕРИИ FALLOUT,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Серия Fallout навеяна ядерной паранойей, царившей в США в 50-х годах XX века. Поэтому, несмотря на то, что действие игры разворачивается в будущем, в ней показаны ламповые, а не транзисторные компьютеры.

2

Культовую реплику «War... War never changes» и прочий закадровый текст во всех частях серии Fallout читает американский актер Рон Перлман. Он известен по фильму «Хеллбой», где исполнил главную роль.

3

В Fallout, если вы начислите своему персонажу меньше 4 очков интеллекта, он не сможет общаться с NPC, а будет лишь мычать и рычать. Это делает прохождение игры практически невозможным.

4

В 2004 году Bethesda Softworks купила себе право создать и выпустить Fallout 3. Интерес к игре был столь велик, что компания приобрела у издательства Interplay всю «Фол»-вселенную – за 5.75 миллионов долларов.

5

Interplay оставила за собой только права на создание онлайновой игры во вселенной Fallout. По условиям договора с Bethesda Softworks, Fallout Online должна быть выпущена не позднее 14 апреля 2014 года.

6

Экс-глава Interplay Брайан Фарго, узнав, что эта нищая компания делает Fallout Online с бюджетом в 75 миллионов долларов, сказал: «Не знаю, что они курят во Франции, но такую дурь надо объявить вне закона».

7

Над Fallout 3 трудились 12 сценаристов. Их номинировали на Videogame Writing Award, награду за лучший сценарий игры, вручаемый Гильдией писателей Америки. Но, увы, победила Star Wars: The Force Unleashed.

8

В японской версии Fallout 3 нельзя взорвать городок Мегатонна, построенный вокруг атомной бомбы. Также переименован гранатомет «Толстяк» (это – кодовое имя бомбы, сброшенной на Нагасаки 9 августа 1945-го).

9

За первый месяц с момента появления Fallout 3 в продаже по свету разошлось около 5 миллионов копий игры. Издатель – Bethesda Softworks – в считанные недели стал богаче на 300 миллионов долларов.

10

Экс-президент США Билл Клинтон мог поучаствовать в создании Fallout 3. Ему предложили озвучить президента Джона Генри Идена. К сожалению, Клинтон отказался.

Автор:
Иван Гусев

ОКТЯБРЬ: ЧАРТЫ ПРОДАЖ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Название игры	Издатель
1. Fallout: New Vegas	Bethesda Softworks
2. Medal of Honor	Electronic Arts
3. The Sims 3	Electronic Arts
4. Civilization V	Take-Two Interactive
5. StarCraft II: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment
6. The Sims 3: Ambitions	Electronic Arts
7. LEGO Universe	Warner Bros. Interactive
8. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
9. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
10. Empire & Napoleon Total War Collection	SEGA

Fallout: New Vegas без труда повторила достижение Fallout 3 и стала №1. Что любопытно, Fallout 1 и 2 не пользовались успехом в Англии.

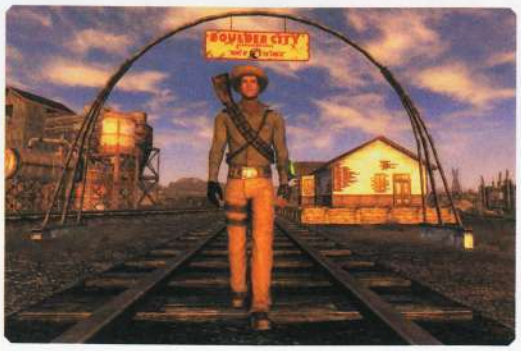
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ AMAZON (США)

Название игры	Издатель
1. The Sims 3: Late Night	Electronic Arts
2. Sid Meier's Civilization V	Take-Two Interactive
3. Fallout: New Vegas	Bethesda Softworks
4. Nancy Drew: Shadow at the Water's Edge	Her Interactive
5. Star Wars: The Force Unleashed 2	LucasArts
6. LEGO Universe	Warner Bros. Interactive
7. Dragon Age Origins: Ultimate Edition	Electronic Arts
8. The Sims 3 Deluxe	Electronic Arts
9. Medal of Honor	Electronic Arts
10. NBA 2K11	Take-Two Interactive

Ничто и никто не способно победить любовь американских дам к The Sims. И Fallout, и Civilization пали под натиском очередного дополнения к The Sims 3.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ, STEAM

Название игры	Издатель
1. Fallout: New Vegas	Bethesda Softworks
2. Medal of Honor	Electronic Arts
3. Batman: Arkham Asylum – GOTY Edition	Square Enix
4. Call of Duty: Black Ops (предзаказ)	Activision
5. Civilization V	Take-Two Interactive
6. Left 4 Dead 2	Valve Software
7. Cities XL 2011	Focus Home Interactive
8. ArcaniA – Gothic 4	JoWood Entertainment
9. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
10. Counter-Strike: Source	Valve Software



На Steam две игры уже которую неделю «бодаются» друг с другом. То Medal of Honor заберется на вершину чарта, то Fallout: New Vegas. Но победа – за «Фолом».

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ «СОЮЗ» (РОССИЯ)

Название игры	Издатель
1. Fallout: New Vegas	1С-СофтКлаб
2. Civilization V	1С-СофтКлаб
3. Medal of Honor	Electronic Arts
4. Готика 4: Аркания	Акелла
5. Star Wars: The Force Unleashed 2	1С-СофтКлаб
6. FIFA 11	Electronic Arts
7. Нэнси Дрю: По следу торнадо	Новый Диск
8. Lost Planet 2	1С-СофтКлаб
9. Mafia II	1С-СофтКлаб
10. Ускользающий мир	1С-СофтКлаб/Snowball Studios

Много лет отечественные разработчики пытаются сделать «русский Fallout». Пока не получилось. Геймерам приходится довольствоваться американской поделкой.

ДЕКАБРЬ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
		1 **NAIL'D** Аркадные гонки Nail'd удивительно напоминают Pure и Motorstorm. Однако разработчики из польской Techland уверяют, что у них все будет еще круче.			4	5
6 **ТРОН: ЭВОЛЮЦИЯ** Трон: Эволюция – игра для поклонников культового фантастического фильма «Трон» и его продолжения «Трон: Наследие» (выходит в прокат 19 декабря).	7 **WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM** Свежее дополнение к WoW выходит за две недели до Рождества, но даже это не помешает его продажам.			10	11	12
	15	16				19
	22	23	24 **MX VS. ATV REFLEX** MX vs. ATV Reflex – игра не новая. На консолях она вышла год назад, и критиков не впечатляла. Тем не менее, THQ решило выпустить версию для PC.	25	26	
	29 **BACK TO THE FUTURE: THE GAME** Квест по культовым фильмам «Назад в будущее» делает студия Telltale Games, признанный мастер жанра.	30	31			

ЖДЕМ В ТЕЧЕНИЕ ГОДА

Darkspore
Февраль 2011

Уилл Райт ушел из EA, но дело Spore живет. Компания готовит любопытную экшн-RPG «по мотивам».

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier
Март 2011

Солдаты будущего готовы в очередной раз с помощью дубинки поучить русских основам демократии.

Alice: Madness Returns
IV квартал 2011

Американ МакГи делает продолжение своего хита десятилетней давности о «стране чудес без тормозов».

Автор:
Кирилл Перевозчиков

Визуально больше всего впечатляет футуристическая вселенная: здесь неоновый рай и летающие машины, как в «Пятом элементе».

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

ПРЕДПОЛОЖИТЕЛЬНО ПРИЛИЧНЫЙ ЭКШН СРАЗУ ПРО ЧЕТЫРЕХ ЧЕЛОВЕКОВ-ПАУКОВ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РАЗРАБОТЧИК:** Beenox Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** spidermandimensions.marvel.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** IV квартал 2010

Вселенная комиксов Marvel всегда подразумевала под собой множество параллельных реальностей – она даже называется по-английски multiverse, чтобы не возникало путаницы, почему несколько вселенных находятся внутри одной. А запутаться там есть где: одних только комиксов про Человека-паука насчитывается несколько десятков серий, многие из которых продолжаются и по сей день.

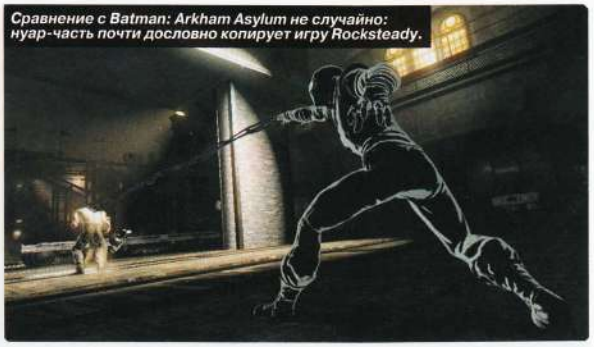
Штатные создатели игр про супергероя (а ими попеременно работали две внутренние студии Activision – Beenox и Treyarch) заметили это явление еще в 2005 году: тогда вышел Ultimate Spider-Man, основанный на вселенной, в которой Питер Паркер – всего лишь школьник, а все суперзлодеи и второстепенные герои имеют другой облик и новую историю «успеха». Эта игра, к слову, по-прежнему остается лучшим произведением про Человека-паука – во многом благодаря уникальному визуальному стилю (использовалась технология cel-shading) и качественному, сбалансированному геймплею.

Пять лет спустя Beenox снова решились затронуть тему параллельных вселенных – на этот раз основательно. В Shattered Dimensions будут сражаться сразу четыре Спайдермена (один из которых – совсем даже не Питер Паркер) из разных измерений: из классического (Amazing Spider-Man), из мира будущего (Spider-Man 2099), прошлого (Spider-Man Noir) и альтернативного настоящего (Ultimate Spider-Man). Игра уже вышла на консолях, а зимой появится и на PC – мы опробовали Shattered Dimensions и готовы поделиться своими впечатлениями.

Скорпион в будущем гораздо меньше похож на человека. Да и человек ли это вообще?

Человек-паук из вселенной Ultimate по полной использует возможности костюма-симбионта.

«Классический» Спайдермен полагается на старую добрую паутину.


Сравнение с Batman: Arkham Asylum не случайно: нуар-часть почти дословно копирует игру Rocksteady.

ULTIMATE SPIDER-MAN

Своеобразный римейк оригинальной истории, нацеленный на более молодую аудиторию, – супергероями здесь выступают школьники и студенты (есть, к примеру, и Ultimate Fantastic Four), а большинство сюжетных линий переписано с нуля. Персонажи старые – но с новыми биографиями и по-другому нарисованы. К примеру, Веном здесь – не инопланетный симбионт, а часть программы по излечению рака. Тогда как Гоблин – зеленый мутант, а не просто человек в специальном костюме. Наш фаворит, конечно, Рино – экзоскелет в виде гигантского носорога, в котором сидит щупленький ученый и нажимает на кнопки.

ТОЛЬКО НЕ

Вступительный ролик содержит не только завязку, но и, по сути, весь остальной сюжет игры: злодей Мистерио пытается похитить из музея древний артефакт – «Плиту порядка и хаоса». Подоспевший на помощь Человек-паук случайно разламывает реликвию на мелкие кусочки – которые тут же разлетаются по параллельным измерениям, сразу в руки местным суперзлодеям (артефакты многократно усиливают их способности). На помощь приходит Мадам Веб – женщина из другой параллельной реальности, неоднократно помогавшая Спайдермену. Она объясняет ему и его трем альтер-эго, что нужно сделать, чтобы соединить все части плиты обратно, – разумеется, победить злодеев и отобрать у них артефакты. На этом сюжетная составляющая игры благополучно заканчивается. Уровни разрешается проходить в разной последовательности, и можно не сомневаться: в конце каждого будет ждать битва с боссом – если не с главным злодеем, то с его ближайшим подопечным.

УБЕЙ ИХ ВСЕХ

Первое, что надо понять при знакомстве со Spider-Man: Shattered Dimensions, – это скорее чистокровный экшн, а не игра с доступным для исследования городом. Ближайший ориентир – прошедшая для многих незаметно Spider-Man: Friend or Foe или слегка более известная Marvel: Ultimate Alliance. Это одновременно главное преимущество и главный недостаток концепции: уровни разнообразные, но основное, чем придется на них заниматься, – это уничтожать многочисленных врагов (босс будет в это время либо убегать от вас, либо ждать в самом конце уровня). Все четыре альтернативных вселенных (подробнее о каждой – во врезках неподалеку) подразумевают четыре визуальных стиля и некоторые различия по геймплею. В Amazing супергерой по полной пользуется паутиной и делает простые комбо (разумеется, за убийства игрок получает опыт, который можно тратить на более сложные приемы), в Ultimate – пользуется широкими возможностями костюма-симбионта, в Spider-Man 2099 – орудует специальными когтями и может ловко уклоняться от атак. Но больше всех отличается от остальных вселенная Spider-Man Noir – в ней Beenox попытались повторить стелс-геймплей Batman: Arkham Asylum.

THE AMAZING SPIDER-MAN

Оригинальная серия комиксов о Человеке-пауке – нам лучше всего знакома по мультсериалу, который когда-то шел по каналам «СТС» и «REN-TV», а также продавался на пиратских видеокассетах. Именно по этой серии комиксов были сняты фильмы (понятно, со своими сюжетными линиями) и сделано подавляющее большинство игр о герое в синем трико.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ГОТЭМ

Выглядит это очень и очень похоже на творение Rocksteady: нуарный Спайдермен ползает по нуарным вентиляционным шахтам, перепрыгивает с карниза на карниз и втихую утаскивает врагов, заплетая их в коконы из паутины. Когда герой не виден для врагов, мир рисуется в черно-белых красках, как в Splinter-Cell: Conviction. Впрочем, визуальный стиль обязывает выглядеть

▲ *Приемы у всех четырех Спайдерменов уникальные, хотя и немного похожие.*

▼ *А вот и тот самый Стервятник, который съел Дядю Бена.*

Согласно марвеловскому канону, Спайди из вселенной Noir получил свои суперспособности, прикоснувшись к могущественному артефакту.

НУАРНЫЙ СПАЙДЕРМЕН ПОЛЗАЕТ ПО ВЕНТИЛЯЦИОННЫМ ШАХТАМ, ПЕРЕПРЫГИВАЕТ С КАРНИЗА НА КАРНИЗ И ВТИХУЮ УТАСКИВАЕТ ВРАГОВ, ЗАПЛЕТАЯ ИХ В КОКОНЫ ИЗ ПАУТИНЫ.

SPIDER-MAN NOIR

Одна из самых необычных альтернативных вселенных Спайдермена: 30-е годы, жанр – нуарный детектив. Городом правит Норман Осборн по прозвищу Гоблин вместе со своей бандой уродов (бывших цирковых артистов) – Стервятник, к примеру, как раз из них, летать не умеет, зато рвет человеческую плоть когтями и любит есть людей (вскоре выясняется, что именно он съел Дядю Бена). Тетя Мей – воинствующая коммунистка, Мэри Джейн – соседская девушка, на которую Паркер не обращает внимания. Во втором цикле комикса (их пока всего два) рассказывается про доктора Отто Октавиуса (прикованный к инвалидному креслу гениальный ученый) и его бесчеловечных экспериментах над неграми – не без помощи Доктора Коннорса, ассистента азиатского происхождения.

SPIDER-MAN 2099

Достаточно старинное (1992 года выпуска) высказывание на тему: «Что было бы, если Спайдермен жил в будущем – скажем, в 2099 году нашей эры». А было бы вот что: молодой ученый-генетик Мигель О'Хара, вдохновившись историями про Человека-паука, попробовал бы скрестить человеческую и паучью ДНК в отношении 1:1 – исключительно в рамках проекта по разработке суперсолдат. По ошибке приняв убойную дозу получившегося препарата, О'Хара стал бы Человеком-пауком будущего – и неожиданно у него появились бы враги с такими знакомыми именами: Скорпион, Стервятник, Веном…

как можно более нуарно даже при свете – готовьтесь к желтоватой сепии и эффекту старой кинопленки. Кстати, в Noir-вселенной даже битвы с боссами выполнены по стелс-принципу – сначала прячемся от них, а потом неожиданно атакуем со спины, и так несколько раз. По аналогии со все той же Conviction, здесь есть достаточно короткая «тревога», во время которой игра демонстрирует силуэт Спайди на том месте, где противники видели вас в последний раз.

ВЫСТАВКА ДОСТИЖЕНИЙ

В остальных вселенных геймплей держится на куда более прозаических вещах – боевой системе с комбо-ударами, поддерживаемой интересным устройством внутриигровых «ачивментов». В Shattered Dimensions, кстати, эти самые «ачивменты» не просто полностью встроены в игру, но и немедленно конвертируются во вполне осязаемые очки опыта. А дерево умений у каждого Спайдермена свое, и крайне обширное, поэтому около трети игры придется проводить в поисках и выучивании максимально эффективных комбинаций – так проще будет справляться и с обычными врагами, и с боссами.
Последнее серьезное нововведение, которое припасли Beenox, – автоматическое переключение камеры от первого лица в определенные моменты битв с главными гадами. В такие секунды управление полностью переключается на кулаки – нужно ставить блоки и, разумеется, нещадно избивать злодеев. На самом деле выглядит это очень свежо: иногда такое переключение происходит очень неожиданно и, натурально, захватывает дух – особенно если вас в это время кидают в направлении бездонной пропасти или прямо в нее. К счастью, в обоих случаях Спайди в последний момент выпустит спасительную паутину и вернется на поле битвы. Кто-то ведь должен в очередной раз спасти этот мир – а заодно и три остальных. ■

В Ultimate-вселенной придется сражаться сразу с несколькими Дэдпулами.

Консольная версия Shattered Dimesions получила в западной прессе средний балл 8 из 10. Точная дата ПК-релиза, увы, пока не известна.

Автор:
Денис Кублицкий

GUILD WARS 2

В ПОИСКАХ ИДЕАЛЬНОЙ ММО

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** NCsoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** ArenaNet
- **ИНТЕРНЕТ:** www.guildwars2.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

Удивлены видеть завод и трубы? Действие Guild Wars происходит спустя 250 лет со времен событий первой части. Огнестрельное оружие прилагается.

В ARENANET ХОТЯТ ОТОЙТИ ОТ ИДЕИ «СВЯТОЙ ТРОИЦЫ» (ТАНК, ЛЕКАРЬ, БОЕЦ) И СДЕЛАТЬ СТАВКУ НА КОНТРОЛЬ И ПОДДЕРЖКУ.

ОДИН, НО НЕ ОДИНОК

В Guild Wars можно было проходить задания, взяв в помощь персонажей, управляемых искусственным интеллектом. При разработке сиквела в ArenaNet рассматривали аналогичную возможность, но в итоге от нее отказались. Авторы считают, что в ней нет нужды: прокачаться до максимального уровня можно соло, а благодаря системе динамических событий и отсутствию танков и лекарей как таковых проблем с поиском напарников у вас не возникнет. Надеемся, бродить в одиночку и впрямь не придется.

Guild Wars – феномен в мире онлайна. Игра без подписки, не требующая денежных вливаний, обязательной прокачки и однообразного фарма, была настолько непохожа на другие проекты, заполонившие рынок пять лет назад, что ее цифры продаж (больше 6 миллионов копий) выглядят просто космическими, а в то, что издателем стала корейская компания NCsoft, не верится до сих пор: Guild Wars не имеет практически ничего общего с восточными MMO.

Хотя само использование термина MMORPG для описания Guild Wars сомнительно – в игре нет цельного мира, а все сражения происходят в отдельных инстансах, где нет места «тысячам других игроков». Даже сами разработчики предпочитают определение Competitive Online RPG – соревновательная онлайн-RPG, но касательно Guild Wars 2 у них (как и у нас) нет никаких сомнений – это действительно MMORPG с единым огромным миром, который меняется в зависимости от действий игроков.

ВОДОВОРОТ СОБЫТИЙ

Философия ArenaNet проста – игра должна приносить удовольствие с самого начала, а прокачка – не служить прологом к более интересному геймплею и быть захватывающим процессом. Если в оригинальной Guild Wars вы могли узнать историю мира, выполняя различные задания, то в сиквеле сюжет будет больше связан с вашим персонажем – авторы считают, что в термине MMORPG ключевыми являются последние три буквы, и массовость – не повод задвинуть личность на задний план. Биография вашего альтер-эго и принятые им решения будут влиять на сюжет и, проходя игру снова другим персонажем, вы сможете узнать совершенно другую историю.

При этом – никаких восклицательных знаков над головами NPC: статические задания заменят динамические события на манер открытых заданий в Warhammer Online, однако в Guild Wars 2 они будут более гибкими. Если на деревню нападают бандиты, вы увидите это своими глазами. Вы можете вступиться за крестьян, отбить атаку и получить награду, либо же стать молчаливым свидетелем грабежа и затем попробовать поладить с разбойниками. Разработчики не говорят, будут ли в игре эпичные битвы длительностью несколько часов, однако подтверждают, что исход того или иного события будет влиять на окружающий мир, а сами эвенты могут повторяться как с промежутком в 15 минут, так и в несколько недель – это зависит от действий игроков, результатов других динамических происшествий и времени суток. День и ночь в игре будут сменяться куда быстрее, чем в реальном мире, – вам не придется просиживать за игрой часами, чтобы стать свидетелем события, которое происходит только на рассвете. Выполнять одно и то же по нескольку раз для получения конкретной вещи тоже не грозит – награды не будут привязаны к определенным динамическим заданиям, к тому же в игре не окажется предметов с уникальными свойствами: экипировка будет повышать только характеристики.

НАГРАДЫ ЗА ВЫСЛУГУ

Если вы играли в Guild Wars, то после выхода сиквела не придется торопиться с созданием персонажей, чтобы забронировать такие же имена – они будут автоматически зарезервированы. Кроме того, в зависимости от числа достижений в оригинальной игре, в Guild Wars 2 вы получите особые бонусы, включающие декоративные предметы, питомцев и уникальные для ветеранов титулы. Правда, для этого нужно приобрести не только Guild Wars, но и дополнение Eye of the North.

Специально для GW2 разработчики придумали несколько языков, на которых в игровом мире будут написаны всевозможные вывески, таблички и свитки.

Некроманты смогут не только вызывать нежить и насылать болезни, но и лечить союзников. Посредством поедания призванной нежити, естественно.

Игра создается на новой версии движка собственной разработки, который использовался еще в Guild Wars. Выглядит живенько, а системные требования на момент выхода обещают быть сравнительно скромными.

БОЛЬШАЯ ВОСЬМЕРКА

Но большие «циферки» в Guild Wars 2 – еще не залог победы. Гораздо важнее набор умений: как и в первой части, основа боевой системы больше напоминает Magic the Gathering, чем Dungeons & Dragons. Из числа известных способностей вам предстоит выбрать десять, которые будут доступны в бою. У каждой профессии (так в Guild Wars называются классы) первые пять умений зависят от экипированного на бойце оружия, так что если воин берет вместо щита и меча двуручный топор, акцент смещается на атакующие способности. Оставшиеся удары и заклинания зависят только от класса и расы персонажа. Скажем, элементалист-норн способен превращаться в огромного медведя, а элементалист-человек – призывать в помощь огненных псов.

Да, теперь люди не являются единственной расой, доступной при создании персонажа. Три других игровых расы уже знакомы по Guild Wars (норны, чарры и асуры), еще одна – живущие в лесах сильвари, напоминающие дриад. Подробно о населяющих Тирию народах и их непростых взаимоотношениях мы писали в превью год назад, а сейчас уделим внимание боевой системе, поскольку именно этим аспектом игры ее создатели, похоже, гордятся больше всего.

И тут они снова умудряются нас удивить: среди восьми доступных профессий (пока анонсировано четыре, ниже по тексту) не будет классических танков и лекарей. В ArenaNet хотят отойти от идеи «святой троицы» (танк, лекарь, боец) и сделать ставку на контроль и поддержку, благодаря чему бои должны стать более динамичными. Подлечивать союзников смогут представители каждой профессии (будут как массовое исцеление, так и возможность восстановить здоровье одного бойца), но еще большую роль станут играть положительные эффекты, накладываемые одними персонажами на других. Воин может повысить защиту союзников боевым криком или поднять знамя, повышающее физическую силу или мощность заклинаний. Элементалист способен увеличить скорость бойцов с помощью магии ветра или усилить их броню льдом. Что интересно, с помощью этого же заклятья можно заморозить врага.

МОЩЬ КОМБИНАЦИИ

В отличие от первой части, в Guild Wars 2 нельзя выбрать вторичную профессию, количество доступных способностей уменьшится, а персонажи будут развиваться по классической схеме (заработал нужное количество опыта, получил уровень), изучая новые заклинания у наставников по мере «карьерного» роста, – лишь изредка новые умения можно будет изучить в ходе выполнения заданий. Таким образом, число возможных «билдов» будет значительно меньше, чем в первой части. Авторы игры уверяют, что лучше иметь возможность создать несколько десятков уникальных наборов, чем иметь сотни связок, многие из которых отличаются лишь парочкой умений. Кроме того, меньшее количество доступных заклинаний позволит разработчикам лучше сбалансировать игру (верим) и сделать способности каждой профессии неповторимыми (а вот это сомнительно, учитывая обещанный баланс). Несмотря на снизившееся число умений у персонажей, творцы из ArenaNet обещают вывести командное взаимодействие на новый уровень, суля много

Обычно в образе воина представляется солдат со щитом и мечом.

СТАТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ЗАМЕНЯТ ДИНАМИЧЕСКИЕ СОБЫТИЯ НА МАНЕР ОТКРЫТЫХ МИССИЙ В WARHAMMER ONLINE.

Но ничто не мешает ему взять в руки по боевому топору и задать жару.

ЛЮБОЙ КАПРИЗ

В Guild Wars 2, как и в первой части, будет отсутствовать абонплата – достаточно один раз приобрести игру. Однако зарабатывать создатели планируют не только на продаже коробок, но и на микротранзакциях: за дополнительную плату будет продаваться декоративная одежда и другие предметы, не влияющие на геймплей. Также будут доступны камни трансмутаций, позволяющие объединить характеристики одного предмета с внешним видом другого. К слову, подобный функционал уже реализован в Guild Wars, а коль скоро за реальные деньги не продаются предметы, влияющие на баланс и скорость развития персонажа (в отличие от условно-бесплатных MMO, где «вложившиеся» игроки получают большое преимущество), то геймеры воспринимают игровой магазин как должное.

Вечно лучники страдают – обычно тетиву не рисуют, а тут без стрел оставили. Колчан хотя бы дали, что ли. Хотя бы луки у всех троих рейнджеров разные.

Они зато смогут почувствовать себя установкой залпового огня. Подумаешь, семь стрел разом – может, они складные и в карманах лежат.

жество как очевидных, так и неявных способов комбинированного применения способностей. Если рейнджер выстрелит сквозь установленную элементалистом стену огня, стрела загорится и нанесет противнику дополнительный урон. Воин же может подойти к огню и, используя «вертушку», разметать пламя в разные стороны, нанося повреждения оказавшимся неподалеку противникам. Некромант с легкостью распугает противников, заставив их пробежать сквозь ту самую огненную стену или «наткнуться» на топор воина.

ОТ ЕДИНИЦ К ТЫСЯЧАМ

А теперь представим, как данная механика боя будет работать в сражениях между игроками. Поскольку в PvP танки свою роль не выполняют (тяжело защищенных персонажей с кучей здоровья обычно бьют в последнюю очередь), а лекари вносят большой дисбаланс (в том смысле, что при прочих равных побеждает команда, способная «отлечить» больше повреждений), в теории битвы между игроками в Guild Wars 2 выглядят идеально. Бойцам придется не только проворачивать смертельные комбинации своих умений, но и следить за тем, чтобы избежать вражеских комбо. В ArenaNet считают, что в бою игрок должен действовать не по заранее заученным тактикам, а полагаться на интуицию и быстро принимать решения в различных ситуациях. Впрочем, подобный подход уже знаком нам по битвам на арене а-ля World of Warcraft и Guild Wars. В сиквеле аренное и межгильдийное PvP кардинально не изменятся: команды из заданного количества участников будут сражаться в небольших локациях. Однако появится и новый режим: мировое PvP в специальной зоне The Mists, принять участие в котором смогут сотни бойцов, причем присоединиться можно будет независимо от уровня – характеристики еще не прокачавшихся персонажей «подтягивает» специальная игровая механика (кстати, благодаря ей же вы сможете играть вместе с друзьями, даже если уровни ваших персонажей отличаются – подобное мы видели в EverQuest 2). По масштабности Guild Wars 2 грозится переплюнуть даже Warhammer Online и Aion: в мировом PvP игрокам предстоит собирать ресурсы, захватывать сторожевые башни, отбивать масштабные атаки противника и осаждать крепости. Остается надеяться, что ArenaNet избежит ошибок соратников по цеху и не согнется под грузом амбиций, и мы действительно будем сражаться с другими игроками, а не с лагами и нестабильной работой клиента. ■

♥ *Похоже, определиться с выбором персонажа будет непросто.*

GUILD WARS 2 – ИДЕАЛЬНАЯ ИГРА ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ GUILD WARS, НО ЭТО НЕ ПРОСТО ПОВТОРЕНИЕ ОРИГИНАЛА.

МАЙК О'БРАЕН (MIKE O'BRIEN), ПРЕЗИДЕНТ ARENANET

Утверждать не беремся, но похоже на динамическое событие, где игрокам нужно одолеть большого злобного босса.

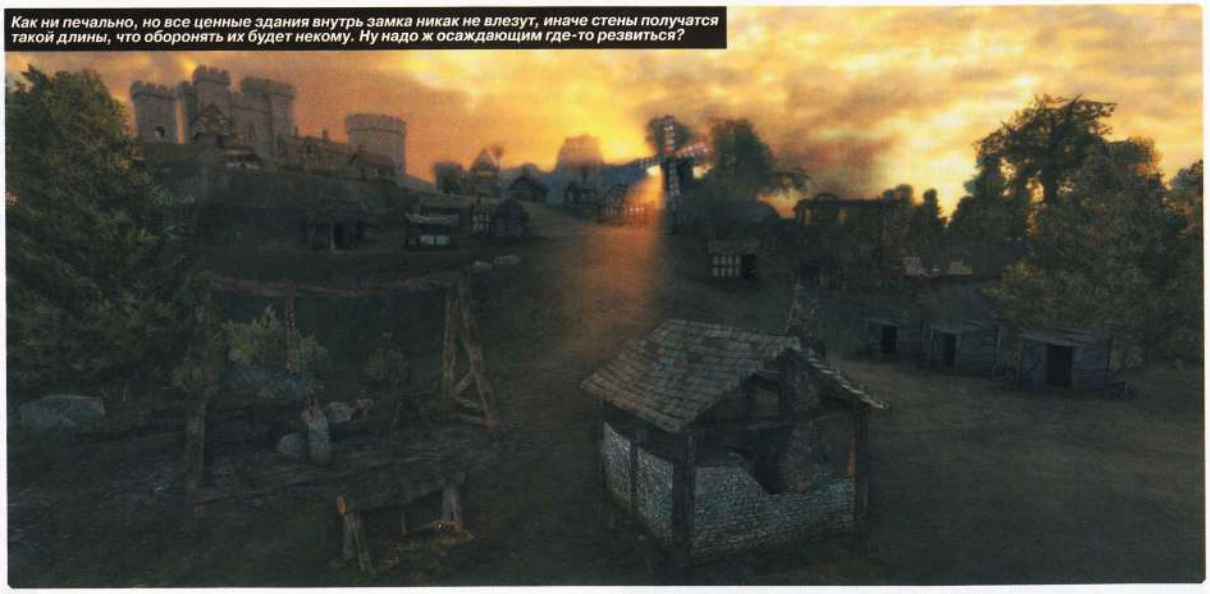
ВТОРОЙ ШАНС

Подход дизайнеров Guild Wars 2 к штрафу за смерть также нетипичен: они вполне резонно полагают, что проигрыш сам по себе – достаточное наказание, и лишать персонажа после смерти части опыта или заставлять бежать к своему трупу излишне. Поэтому после смерти вы сможете без особых проблем возродиться на ближайшем «кладбище». Но не это главное.

Потерпев поражение, персонаж не умирает сразу: некоторое время он лежит на земле в ослабленном состоянии и способен использовать несколько особых умений, с помощью которых можно попытаться изменить ход битвы. Воин может оглушить врага, бросив камушек, а элементалист – опутать недруга корнями. При этом павшего героя позволяется добить окончательно, но у него все равно остается малый шанс на победу. Кроме того, тяжело раненные бойцы могут быть спасены союзниками: например, если воин нанесет противнику смертельный удар, он «воскресит» товарища победным криком.

Автор:
Андрей Окушко

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** SouthPeak Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Firefly Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.stronghold3.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** апрель 2011 года



Как ни печально, но все ценные здания внутрь замка никак не влезут, иначе стены получатся такой длины, что оборонять их будет некому. Ну надо ж осаждающим где-то резвиться?

STRONGHOLD 3

НОВАЯ ЖИЗНЬ ЗАМКОСТРОИТЕЛЬНОГО СЕРИАЛА

У сериала Stronghold трудный жизненный путь. Первая часть была почти идеальной игрой про строительство, оборону и штурм замков, но вторая чуть не прикончила бренд, резко двинувшись в сторону обычных RTS. К счастью, Firefly выдержала удар и запланировала еще один сиквел. Где нас ждет возврат к истокам.

Стены кажутся неприступными, но катапульты рано или поздно разобьют их, а воины вскарабкаются по лестницам. Главное – не потерять штурмующую армию до этого счастливого мига.

Многие представляют жизнь барона, владельца средневекового замка, как сплошное развлечение. Турниры там всяческие, балы с пирами, прекрасные дамы, верные друзья, увеселительные прогулки в крестовые походы и прочая и прочая. Эх, если б все было так просто. Настоящий лорд должен не только о своем досуге заботиться, но и о своем доме. Мой дом, конечно, моя крепость, но крепость-то из ниоткуда не берется. И в Stronghold 3 частенько придется строить все с нуля. Есть башенка, есть рыцарь, мечтающий стать великим королем, есть немножко ресурсов (дерева, камня, еды), собственно, вот и все. С чего начать? Конечно же, с экономики. Основа которой – рабочие руки. Не будет вокруг замка крестьянских домиков – некому будет работать на полях и в лесах, а значит, и войска у вас не будет. А один-то в поле не воин, правда? Вот и думайте, куда приткнуть еще парочку хаток. Да-да, вопрос «куда?» теперь не праздный, ведь чем ближе к дороге и к цитадели, тем больше желающих поселиться в таком жилище. Безопаснее, как-никак, если лорд со своей верной дружиной прогуливается неподалеку и при случае прибежит спасать своих добрых подданных.

Ну а пока спасать некого, можно заняться планировкой производственных цепочек. Тут третья часть сериала Америку открывать не собирается, позаимствовав почти все у первой. Из пшеницы в итоге получается хлеб, из древесины луки, из камня стены замка и т.д. и т.п. Было бы кому все это делать да где складывать, вот и все проблемы. К слову, одна из двух кампаний будет посвящена именно построению работающей экономики.

Для тех, кому не терпится быстренько собрать армию и объяснить несговорчивому соседу, что он поставил свой замок на исконно ваших землях, есть кампания вторая – военная. Хотя и тут сначала придется немножко позаниматься экономикой, но основное вре-

НЕТ ПРЕСТУПНОСТИ!

Давние поклонники Stronghold помнят, какой муторной была борьба с преступностью в сиквеле. Чтобы осудить одного несчастного крестьянина, укравшего всего ничего, приходилось потратить гору ресурсов на строительство череды зданий. Но и пускать дело на самотек не получалось, иначе те же ресурсы уходили в карманы нетрудового народа. Но теперь-то мы, наконец, вздохнем свободно: в Stronghold 3 тратить кучу времени на борьбу с ворами не придется.

Вот она – та самая летающая корова. Пара-тройка удачных попаданий, и защитники думать забудут о своих обязанностях, занявшись лечением.

В свободное время можно понаблюдать, как работают ваши подданные. Этот элемент создателям всегда удавался на пять с плюсом.

Таран, катапульта, требушет, щиты для укрытия лучников: похоже, осаждающие неплохо подготовились к бою.

Костры на башнях, конечно, освещают ближайшие окрестности, но большего от них ждать глупо.

МЫ СТАВИМ ПЕРЕД СОБОЙ ЦЕЛЬ СДЕЛАТЬ ИГРУ БЛИЖЕ К ПЕРВОЙ ЧАСТИ, А НЕ КО ВТОРОЙ.

САЙМОН БРЕДБЕРИ, РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА

Чем ближе домик к дороге и укреплениям, тем больше в нем народа. А уж дополнительные рабочие руки лорду точно не помешают.

мя тратится на сражения. Причем чтобы пойти в атаку, часто надо сначала отбиться от штурма. И не забыть построить замок так, чтобы неприятели кровью умылись, пытаясь ворваться во внутренний двор. К услугам игрока масса хитростей. Хотите – стройте лабиринты и коридоры смерти, поливая супостатов стрелами со стен и башен. Хотите – угощайте бревнами, катящимися с горы (само собой, укрепления лучше возводить на холмах) и кипящим маслицем, пусть порадуются. А хотите – выройте ров и заполните его нефтью. Представляете, как будет весело, если все это поджечь в нужный момент? Впрочем, у осаждающих тоже найдется, чем удивить неприятеля. Например... летающими коровами! Нет-нет, никакой магии и фэнтези: коровы летают при помощи катапульт. Зачем? Да чтобы занести какую-нибудь заразу в крепость и заставить защитников страдать от болезней. Так что лекарь (а лучше два или три) точно не помешают.

Из прочих новинок отметим условный «туман войны». Именно условный, потому как днем карта перед вами как на ладони. Но ночь – совсем другое дело. Именно под ее покровом нетрудно подобраться к вражескому замку и попытаться попасть вовнутрь, пока противники смотрят красивые цветные сны. Хотя если заметят, пиши пропало. А уж для обнаружения есть масса способов: банальные горящие стрелы, костры на башнях, сбрасываемые вниз пылающие тюки с сеном и т.д. и т.п.

Будут в игре и многопользовательские сражения, жаль, что пока их подробности не раскрываются. Впрочем, зачем нам подробности? Кто неспособен догадаться, что основная суть боев «человек против человека» сведется к выяснению, чей замок лучше и кто смог набрать армию, достаточную для штурма. Хотя ночные развлечения и обещания сделать несколько новых многопользовательских режимов явно добавят изюминки блюду под названием Stronghold 3. Да и блюдо-то практически уникальное, лишь бы повара не увлеклись оформлением сверх меры, забыв про вкус. ■

В ПОИСКАХ ДВИЖКА

Еще в Stronghold 2 создатели задумали переход в 3D, но попытка создания собственного движка успехом не увенчалась. Кошмарные лица и угловатые формы человечков запомнились фанатам надолго. Урок усвоили быстро и за основу взяли Vision Engine, проверенный на Arcania и The Settlers 7. К нему добавили физику от Havok и ragdoll, чтобы человечки реалистично падали со стен и утесов, а стены рушились, как положено. Особенно красиво все это выглядит ночью, когда свет факелов и горящих стрел создает просто незабываемую картину сражения на фоне кромешной тьмы.

Слева – полдень, справа – полночь, посередине – промежуточные часы. Красиво, правда?

Над водой и отражениями Firefly надо бы еще потрудиться. Неплохо, но мы видали и лучше.

Автор:
Дмитрий Рубанов

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: TimeGate Studios
ИНТЕРНЕТ: warisprejudice.com
ДАТА ВЫХОДА: начало 2011 года

SECTION 8: PREJUDICE

ИЗ-ПОД ПРЕССА КРИТИКИ

Об экшнах вроде Section 8 обычно вспоминают только в двух случаях: либо на планете совсем заканчиваются хорошие игры, либо разработчики анонсируют продолжение. Дефицит классных проектов, судя по содержанию раздела «превью» за последние месяцы, нам не грозит. А вот сиквел Section 8 уже несколько месяцев официально в работе.

Информации о Section 8: Prejudice совсем немного. Но больше, в общем-то, и не нужно. Коллектив TimeGate Studios делает ту же самую Section 8, только с оглядкой на пожелания (или, скорее, циничные выпады) игроков и прессы.

КТО ТАКОЙ АЛЕКС КОРД?

Не помните? Неудивительно. Сценарий оригинальной Section 8 легко умещался на салфетке из кафетерия. Причем крупными буквами. Вкратце, Алекс Корд – боец восьмого десантного подразделения армии США достаточно далекого будущего. Положительный и порядочный персонаж в высокотехнологичном костюме. В первой части Алекс с товарищами ловко расправились с плохими парнями, но не тут-то было. В Prejudice на горизонте замаячили новые армии врагов, так что футуристической десантуре рано расслабляться.
TimeGate стараются не повторять детсадовских ошибок первой части и привинтить к Section 8 полноценную одиночную кампанию с нормальным сюжетом, вменяемыми героями и какой-никакой интригой. Правда, пока мы не увидим игру воочию, то, что создатели подразумевают под захватывающей историей, – остается загадкой.
Финальной сценой эпического сценария (перед глазами почему-то проплывают сценки из Halo) игра совершенно точно не закончится. Наоборот, многопользовательская (и основная для Section 8) игра только начнется.

КАК ЛУЧШЕ?

В Prejudice будет много новых арен, созданных на основе глубокого анализа предпочтений игроков. Старые и непопулярные карты выкинут, а вот проверенные временем и до сих пор актуальные разработчики оставят. Масштабы происходящего по-прежнему будут огромны. Только теперь, если верить сладким обещаниям TimeGate, к недетским размерам добавится скрупулезное внимание к деталям.
Тотальной переработке подвергнется дурацкое поведение местной техники. В Prejudice игрок сможет выбрать одну из нескольких схем управления: от совсем примитивной до максимально реалистичной. В зависимости от предпочтений, поведение танков и других махин будет существенно отличаться. Непонятно, получится ли сойтись в одном сражении бойцам с разными схемами управления, но думаем – нет. Балансу в таком случае настанет решительный конец.
Оружие и снаряжение разрешат улучшать, а точнее – настраивать. У каждой пушки или гранаты будет несколько слотов для специальных элементов. Ска-

Процесс десантирования персонажа, как и раньше, будет целиком под контролем игрока. Профессионалы даже смогут смять танк в лепешку армированным лбом.

TIMEGATE™

ОТ СЛОЖНОГО – К ПРОСТОМУ

У TimeGate Studios из техасского городка со сладким названием Sugar Land весьма любопытный послужной список. С 1998 компания сделала несколько игр очень разного качества и жанровой направленности.

KOHAN

Крайне занятное переосмысление идей Warcraft. Да-да, TimeGate начинала с RTS! Kohan: Immortal Sovereigns – одна из первых стратегий в реальном времени с элементами RPG и возможностью собственноручно формировать небольшой уникальный отряд.

KOHAN 2

В конце 2004 года мы уже знали, что такое Warcraft 3 и Dawn of War, поэтому сиквел Kohan прошел мимо целевой аудитории незаметно. В итоге многие игры позаимствовали у детища TimeGate оригинальные находки. Думаете, Blizzard сама придумала возможность нежити быстрее восстанавливать здоровье около дружественных зданий? Как бы не так!

AXIS & ALLIES

Релиз Axis & Allies ознаменовал значимое событие в истории TimeGate – студия принялась усердно штамповать всякую дрянь. Разработчики одновременно замахнулись на лавры «Блицкрига» и Hearts of Iron. В итоге, правда, пролетели по обоим направлениям.

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ F.E.A.R.

После неудачи с Axis & Allies коллектив TimeGate всех удивил и принялся сразу за два продолжения истории шутера F.E.A.R. Красивого возвращения не случилось. Дополнения Perseus Mandate и Extraction Point в самом плохом смысле прогремели так, что звон стоял до релиза полноценного сиквела от Monolith.

Помнится, в оригинале снайперка была этаким универсальным оружием, позволяющим держать под контролем половину карты. Надеемся, в сиквеле баланс подкрутят.

жем, одна и та же граната сможет стать осколочной, зажигательной или импульсной.

Убивать врагов, используя возможности экзоскелета, станет веселее. Дуэли в полете, рукопашные схватки – далеко не самое занятное, что будет в игре. TimeGate обещает доработать в Prejudice так называемые «убийства с разбега». Выглядит это приблизительно следующим образом: персонаж в один миг разгоняется до скорости средних «Жигулей», буквально сносит врага и записывает в импровизированный блокнотик еще один фраг.

К приевшемуся режиму Conquest добавятся несколько новых. Официальная информация сейчас имеется только об одном. Развлечение называется Swarm и напоминает Survival Mode из Left 4 Dead. Суть элементарна – игроки защищают крепость от бесконечной вражеской оравы. Сами создатели и тестеры по ощущениям сравнивают режим с кооперативными миссиями в игрушках вроде Kane & Lynch 2. Невооруженным глазом видно, что TimeGate изо всех сил пытаются сделать Section 8: Prejudice жизнеспособнее и интереснее. Очень надеемся, что получится как лучше, а не как всегда. ■

Радость от обладания отличным джетпаком обычно быстро проходит, когда выясняется, что у врага есть точно такой же.

Пытаться зарезать человека в бронированном экзоскелете обычным армейским ножом – довольно эксцентричная выходка, но разработчикам, понятное дело, виднее.

ЧТО? КАК? И ПОЧЕМУ?

Сетевая стрелялка Section 8 вышла в самом начале осени 2009 года где-то между Wolfenstein и Resident Evil 5. На игру моментально обрушился настоящий вал яростной критики. И ругать проект TimeGate Studios было за что. Короткое обучение вместо полноценного сингла, около десятка арен, единственный сетевой режим и отвратительная работа с движком Unreal 3 – только самые приметные недочеты. Проблем с динамикой битв, серверами, претензий к оружию, глюков и прочих мелких несуразностей хватило бы на дюжину таких врезок. Редкая рецензия не содержала затасканных словосочетаний «унылая фантазия на тему мультиплеера Halo» и «обезжиренная Tribes: Vengeance». Год назад редакция «РС ИГР» поставила Section 8 целых шесть баллов. Но если в Prejudice просочится хоть парочка недостатков из оригинала, то мы будем не столь великодушны.

Автор:
Иван Сапров

THE FIRST TEMPLAR

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ ЭКШН О ТАМПЛИЕРЕ-ИСКАТЕЛЕ СВЯТОГО ГРААЛЯ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Kalypso Media
- **РАЗРАБОТЧИК:** Haemimont Games
- **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2011 года

Авторы грядущей The First Templar по-прежнему живут в начале нулевых: по крайней мере, их любовь к ордену тамплиеров, который сразу после выхода книги «Код да Винчи» (The Da Vinci Code) стал пошлым атрибутом массовой культуры, можно объяснить только этим.

Разрабатывают The First Templar люди из Haemimont Games, которые все свое сознательное прошлое занимались только стратегиями (в числе которых, между прочим, Tropico 3). «Мы лет двадцать делали одно и то же, и нам надоело. Теперь вот хотим попробовать себя в новом жанре», – объясняют разработчики. Голый энтузиазм похвален, но если вынести его за скобки и закрыть глаза на стандартные обещания в духе «мы расскажем занимательную историю о Святом Граале и тамплиерах, а проходить игру можно будет вместе с другом», The First Templar представится обычным клоном не то «Готики», не то Assassin's Creed, не то Prince of Persia разлива 2008 года.

Графика пока кажется доисторической. К релизу разработчики должны ее улучшить, иначе игра окажется ну совсем неконкурентоспособной.

И СНОВА ЧАША ГРААЛЯ

Кстати, о сценарии, который поведает о случившейся в конце XIII века войне тамплиеров со священной инквизицией, в Haemimont Games вообще говорят подозрительно много, видимо, подразумевая, что именно он станет одной из главных особенностей их будущего экшна. По сюжету игрок возьмет на себя роль французского тамплиера Альберта, пытающегося найти Святой Грааль с целью сохранить величие некогда могуществен-

КОНЧИНА ТАМПЛИЕРА

Закат ордена пришелся на самое начало XIV века. В пятницу 13 октября 1307 года проживающих во Франции тамплиеров арестовали именем Святой инквизиции, позже их обвинили в отречении от Христа и гомосексуализме, а всю собственность изъяли и передали во владения короля Франции Филиппа IV. Арестованных тамплиеров мучали до тех пор, пока те не признали свою вину, а позже соответствующие аресты были произведены и в остальной части Европы. По идее, события The First Templar должны поведать именно о причинах кончины ордена тамплиеров.

Разнообразием врагов The First Templar не хвастается: либо противник-рыцарь, либо противник-лучник, либо противник-переросток, как этот.

Клонированные противники, которые даже стоят в одинаковых позах, пугать якобы не должны: разработчики обещают привести The First Templar в лучший вид к моменту выхода.

ВТОРОЙ ПЕРСОНАЖ НУЖЕН НЕ ТОЛЬКО В СХВАТКАХ, НО И ДЛЯ РЕШЕНИЯ ГОЛОВОЛОМОК. МЫ ДЕЛАЕМ НАСТОЯЩУЮ КООПЕРАТИВНУЮ ИГРУ.

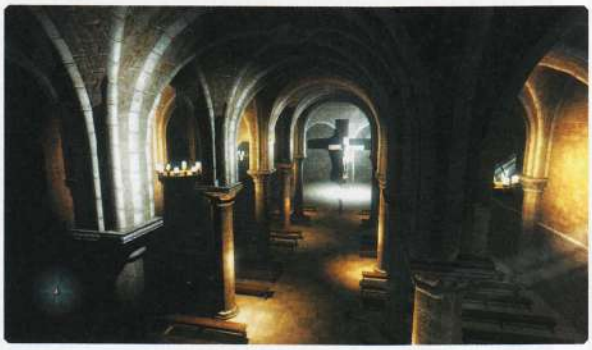
НИКОЛА ИКОНОМОВ (NIKOLA IKONOMOV), HAEMIMONT GAMES

ного, но теперь теряющего свои позиции в Европе ордена. А поможет ему в этом арабская принцесса Мария, которую рыцарь спасет от еретиков в начале игры. Помимо двух главных героев, на сцене появится еще десяток второстепенных персонажей, которые, естественно, будут плести интриги, а также прольют свет на происхождение инквизиции, тамплиеров и прочую ерунду. Надеяться на интересную историю бессмысленно: примерно то же самое мы сто тысяч раз видели в конце прошлого века по телевизору, когда по центральным каналам регулярно показывали не самое качественное кино как раз с религиозными мотивами, а сама идея чем-то копирует тот самый роман Дэна Брауна (Dan Brown). Зато будет возможность еще раз посетить Иерусалим и побывать в средневековой Европе: разработчики обещают около 20 уровней, которые созданы с исторической достоверностью и должны передавать настроение эпохи.

КЛОН ИЛИ НЕ КЛОН?

В идейном плане The First Templar похожа на лишенную стелс-элементов и акробатики Assassin's Creed с наличием кооперативного режима в духе Prince of Persia образца две тысячи восьмого: разработчики, правда, вряд ли признаются, что в качестве главного ориентира они выбрали игры от Ubisoft Montreal, но это очевидно. Большую часть игрового времени придется драться. В сражениях Альберт и Мария ведут себя противоположным образом: Альберт, как настоящий мужик, идет напролом, предпочитая драться с помощью тяжелых мечей и прикрываясь щитом. Мария же, напротив, в гущу сражений старается не лезть, а при необходимости полагается на ловкость и скорость, ну а любимое оружие – легкие клинки и лук со стрелами. У каждого из героев будут уникальные приемы: Альберт, к примеру, сможет повалить врага на землю, толкнув его щитом, и зрелищно добить беднягу мечом. Кроме того, у героев будут совместные приемы: один сможет схватить противника сзади, а второй – беспрепятственно вонзить в него лезвие ножа. Кстати, от напарника будет и еще одна практическая польза: в случае поражения он вас в любой момент сможет воскресить. Естественно, не обойдется и без классики жанра: совместных головоломок, в одиночку которые решить не получится. Именно поэтому сообщница будет сопровождать нашего героя на протяжении всей игры, а в случае отсутствия компаньона из реальной жизни управление вторым персонажем перейдет к компьютеру. Тогда между героями можно будет переключиться в любое время. Ну а реальный друг, если все-таки обнаружится, всегда сможет присоединиться к партии.

Помимо схваток, разработчики акцентируют внимание и на ролевой составляющей. У персонажей найдется древо умений, которое несколько отличается от своих аналогов в других играх. Предполагается, что любой первоначальный навык можно будет развивать в нескольких направлениях, что существенно преобразит систему развития персонажей. Параллельно с The First Templar люди из Haemimont Games, на всякий случай, разрабатывают и четвертую часть своей экономической стратегии Tropico. Всякий случай (а это, естественно, провал их дебюта на новом поприще) неминуемо произойдет, если The First Templar, которая пока выглядит жертвой экспериментов по клонированию с ужасной графикой и невыразительным геймплеем, кардинальным образом не изменится в лучшую сторону. Времени у нее на это всего ничего: несколько месяцев, если релиз игры не отложат. ■



Авторы:
Анатолий Сонин, Кирилл Перевозчиков, Иван Сапров, Александр Барышников

ИГРОМИР 2010

«ИГРОМИР» ДАВНО ПРИЗНАЛИ ОДНОЙ ИЗ КРУПНЕЙШИХ ИГРОВЫХ ВЫСТАВОК ЕВРОПЫ (ДА, МЫ С ВАМИ ЕВРОПА, НЕ РАССЛАБЛЯЙТЕСЬ). ЭТО НЕ ПУСТЫЕ СЛОВА: В ЭТОМ ГОДУ МЕРОПРИЯТИЕ СОБРАЛО 90 ТЫСЯЧ ПОСЕТИТЕЛЕЙ – ЭТО В ТРИ РАЗА МЕНЬШЕ, ЧЕМ НЕМЕЦКИЙ GAMESCOM, НО ДЛЯ НАШЕЙ СТРАНЫ ВСЕ РАВНО ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ МНОГО. ЧТО ЗАСТАВЛЯЕТ ГЕЙМЕРОВ ОТПРАВЛЯТЬСЯ В ПАСМУРНОМ НОЯБРЕ НА МОСКОВСКУЮ ВЫСТАВКУ? КОГО-ТО МАНИТ «ХАЛЯВА» – ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ КОВРИКИ, ПОСТЕРЫ, МАГНИТИКИ И НАКЛЕЙКИ. КТО-ТО ЖЕЛАЕТ ВСТРЕТИТЬСЯ С ЕДИНОМЫШЛЕННИКАМИ И ПОСЛУШАТЬ ЖИВЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ, А КТО-ТО ХОЧЕТ ПРОСТО ПОИГРАТЬ В СВЕЖИЕ ПРОЕКТЫ. И ХОТЯ ЧРЕЗМЕРНАЯ ГРОМКОСТЬ И СУЕТЛИВОСТЬ МЕРОПРИЯТИЯ КОТОРЫЙ ГОД НОРОВЯТ ИСПОРТИТЬ ПРАЗДНИК, ГЕЙМЕРЫ ВСЕГДА ПОЛУЧАЮТ ТО, ЗА ЧЕМ ПРИШЛИ: ВОТ И В ЭТОМ ГОДУ КАК МИНИМУМ ИМЕНИТЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ И ХОРОШИХ ИГР ХВАТАЛО. ПРИЕХАЛИ СОЗДАТЕЛИ F.3.A.R., ШЕСТЫХ «ГЕРОЕВ», «ВЕДЬМАКА», DEUS EX, SHOGUN 2, ПОСЕТИЛИ НАШИ КРАЯ ДАЖЕ СОТРУДНИКИ LIONHEAD. НИКУДА НЕ ДЕЛИСЬ И ЗВЕЗДЫ ИНДУСТРИИ РОССИЙСКОЙ – СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ, НАПРИМЕР, ПОКАЗЫВАЛ СВЕЖИЙ ПРОЕКТ «НИВАЛА», ОЛЕГ МЭДДОКС ДЕМОНСТРИРОВАЛ СЛЕДУЮЩИЙ ВЫПУСК «ИЛ-2», А ИВАН МАГАЗИННИКОВ (НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ЧИТАТЬ ЕГО ЗАМЕТКИ В НАШЕЙ РУБРИКЕ «УРОКИ ГЕЙМДИЗАЙНА») ПРЕДСТАВИЛ ОНЛАЙНОВЫЙ ПРОЕКТ ОТ KATAURI. В ИГРАХ НЕХВАТКИ ТОЖЕ НЕ НАБЛЮДАЛОСЬ: ОБЩЕДОСТУПНЫЕ ДЕМКИ DRAGON AGE 2, TEST DRIVE UNLIMITED 2, FABLE 3, F.3.A.R., ПОДБОРКА КОНСОЛЬНЫХ ЗАБАВ ДЛЯ КОНТРОЛЛЕРОВ KINECT И MOVE, КУЧИ И КУЧИ ПРОЕКТОВ УЖЕ ВЫШЕДШИХ И ЕЩЕ ТОЛЬКО ГОТОВЯЩИХСЯ К РЕЛИЗУ. С САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ НОВИНКАМИ МЫ ОЗНАКОМИЛИСЬ ОТДЕЛЬНО – ЧИТАЙТЕ О НИХ НА СЛЕДУЮЩИХ СТРАНИЦАХ.

ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ

Без пикантных сцен, похоже, не обойдется.

Боевая система получила во второй части логичное развитие.

Локации станут «бесшовными»: в любое здание можно будет войти, не наблюдая экран загрузки.

«Ведьмак 2» на выставке был представлен играбельной демоверсией и неизменным продюсером Томашем Гопом (Tomasz Gop) – речь идет о специальном показе для «РС ИГР» (простым людям демонстрировали лишь видеоролик). Убедившись, что мы – закоренелые поклонники первого «Ведьмака», Томаш приступает к демонстрации тюремного уровня новой игры, призванного показать, насколько разными могут быть способы прохождения в The Witcher 2.

Наш старый знакомый, ведьмак Геральт, висит прикованным к цепям в тюремной камере: за решеткой ведут неторопливый разговор два охранника. Томаш объясняет: «Вы этого не знаете, но на самом деле мы тут прикованы не понастоящему: у Геральта есть ключ, и он может в любой момент освободить себя. С другой стороны, это определенно привлечет внимание охранников, а мы хотим сначала попробовать стелсовый вариант прохождения». Поэтому Геральт начинает понемногу провоцировать охранников: в конце концов, те поддаются и открывают решетку, чтобы выяснить отношения с обнаглевшим заключенным. Теперь самое время освободиться и тихо вырубить обоих смотрителей – те имели неосторожность оставить оружие у надзирательского поста.

Начинается собственно стелс: ведьмак научился прижиматься спиной к стенам, занимая укрытие и заглядывая за угол, – кроме этого можно гасить факелы и осторожно вырубать противников эффектными добиваниями, как в каком-нибудь Splinter Cell: Conviction. «Стелс-путь прохождения дает больше очков опыта, чем классический вариант «убей-их-всех», – комментирует Гоп. – Именно поэтому я постараюсь придерживаться его как можно дольше. Хотя ничего не обещаю, поскольку так играть сложнее». И действительно: одно неловкое движение – и охранники тут же поднимают тревогу. Томаш смеется: «Ну вот, я же говорил». Зато есть шанс посмотреть на боевую систему – она пока не финальная и сильно напоминает первого «Ведьмака», что скорее плюс. Мы обращаем внимание на то, что Геральту сразу доступны три стиля и вся магия, которую он заработал при прохождении первой игры.

«В первой части у нас было довольно нелепое, как мы сейчас понимаем, объяснение тому, что Геральт позабыл все свои силы и начинал «прокачиваться» заново. – Томаш разводит руками. – Больше никаких трюков с амнезией. Все то, что игрок выучивал по мере прохождения первой части, будет доступно сразу же – но, вместе с тем, простора для дальнейшей прокачки тоже будет предостаточно». Продюсер тут же подтверждает возможность импорта сейвов из первого «Ведьмака» – приятный бонус для фанатов, которые сохранили свои файлы данных (в крайнем случае, в Интернете наверняка можно будет найти что-то приблизительно похожее). Все решения, принятые в первом «Ведьмаке», найдут свое отражение в «Убийцах королей».

«Мы по-прежнему сотрудничаем с Анджеем Сапковским (автором книг о ведьмаке) в ходе разработки игры, – рассказывает Гоп. – Все основные сюжетные ходы, внешний вид монстров и локаций мы показываем ему время от времени, и в большинстве случаев находим одобрение с его стороны. Да, «Ведьмак 2» не имеет ничего общего с новой книжкой Сапковского, над которой он сейчас работает, – но события игры, вместе с тем, остаются полностью каноничными».

У CD Project амбициозные планы, связанные со вторым «Ведьмаком»: он выйдет весной следующего года, почти одновременно с Dragon Age 2 – тоже проектом ААА-класса в жанре классической ролевой игры. На вопрос, будут ли две игры конкурировать напрямую, Томаш отвечает утвердительно: да, мы будем конкурировать с Dragon Age 2 и сделаем все, чтобы наша игра была лучше. Смело, очень смело. Но в одном можно быть уверенным: битву технологий «Ведьмак 2» уже выиграл: будучи ПК-эксклюзивом, графически игра выглядит на голову выше всех возможных и невозможных конкурентов.

Томаш Гоп, продюсер CD Project.

Первая игра страдала от одинаковой массовки, в «Ведьмаке 2» проблему пообещали исправить.

ИЛ-2: БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

«Мы зовем его человек-самолет», – так российские разработчики отзываются об Олеге Мэддоксе. Для нас он, конечно, никакой не самолет – это не самое подходящее определение для легенды российской индустрии игр. Своим лучшим в мире летным симулятором «Ил-2: Штурмовик» Олег в свое время поднял планку качества на недосягаемую высоту. С выходом же «Битвы за Британию» эта планка так и вовсе улетит в космос. Конкуренты, рыдающие из-за успеха оригинальной «Ил-2», теперь сменят сферу деятельности. Вслух об этом Олег не говорит. Но, судя по всему, подразумевает. Номинально «Ил-2: Битва за Британию» – это сиквел «Ил-2: Штурмовик», но по факту мы имеем дело с абсолютно новой игрой. Перед тем как встретиться с Олегом лично мы посетили пресс-конференцию, посвященную анонсу «Битвы», там и стало очевидным, чем занимался Олег со своей командой после выхода «Штурмовика». Maddox Games, во-первых, специально для «Битвы за Британию» с нуля проектировала и собирала из мелких деталей десяток летательных аппаратов. Местные самолеты – это не обыкновенные коробки с натянутыми поверх текстурами, а настоящие конструкции, созданные по реальным заводским чертежам. Вплоть до шурупов. Во-вторых, кроме уникального подхода к моделированию самолетов, Олег со своими коллегами разрабатывал реалистичную физику и точечную модель повреждения: пули при попадании наносят точно такой же урон, какой и должны наносить в реальной жизни. Попали, например, в двигатель – машина взорвалась. Не меньше внимания уделялось и графическим технологиям. Графический движок в реальном времени моделирует правильные тени и вообще все визуальные эффекты, в том числе погодные. В общем, на сегодня «Битва за Британию» настолько правдоподобная, что по ней действительно можно учиться на пилота. С маниакальной любовью к реализму здесь симулируется буквально все: начиная с летной модели и заканчивая повреждениями. После пресс-конференции мы смогли поговорить с Олегом лично: «Вообще говоря, «Битва за Британию» не должна называться «Ил-2». Мы же совсем новый проект делаем, практически с нуля. У нас здесь новые технологии, да и вообще все новое. Только команда разработчиков старая. Но для Ubisoft важна узнаваемость. Хотя думаю, что на эту тему мы с ними еще пообщаемся». Пока Олег рассказывает о своей игре, нам показывают тренировочный режим и реалистичность всех визуальных эффектов. Графика и впрямь поражает, в частности впечатляюще выглядят отражения солнечных лучей на самом летательном аппарате. В тот момент, когда самолет пытается разогнаться на взлетной полосе и, собственно, оторваться от земли, Олег внезапно прерывает беседу, больше похожую на монолог:

– Ага, вот здесь нужно больше покачиваний добавить.

«БИТВА ЗА БРИТАНИЮ» НАСТОЛЬКО ПРАВДОПОДОБНА, ЧТО ПО НЕЙ МОЖНО УЧИТЬСЯ НА НАСТОЯЩЕГО ПИЛОТА.

В разгар схватки гильзы летят вниз так же, как в реальной жизни. Мэддокс со своей командой уделяют самое пристальное внимание мелочам.

Вода в «Битве за Британию» выглядит очень красиво – особенно в динамике. В этом нет ничего удивительного, ведь большая часть сражений тогда проходила именно над поверхностью океана.

Самолеты конструируются в соответствии с реальными образцами. Причем не только снаружи, но и внутри.

– Куда больше? Его и так трясет.

– Нет, нужно-нужно, мы это на скорую руку сделали.

Похоже, что «Битву за Британию» делают перфекционисты, которые не выпустят игру, пока не доведут ее до состояния, близкого к идеальному. Олег, тем временем, продолжает: «Когда мы открыли коды, очень многие компании стали делать симуляторы на основе наших технологий. Но ни одна из этих игр не продалась. 12 тысяч копий – это максимум. Так им и надо, не будут лезть. Пытались и купить нашу технологию когда-то, еще на ранней стадии разработки, за миллион долларов, причем не кто-нибудь, а сама Microsoft. Я почти согласился. Но подумал, а зачем мне это нужно? Продам, заработаю. Меня друг отговорил. Сказал, что это ж Microsoft, они купят, чтобы закрыть. А я хотел, чтобы в дальнейшем моя серия развивалась. Зато потом, когда мы с ребятами впервые привезли «Ил-2» на E3, Microsoft тогда еще показывала свой Flight Simulator, их стенд пустовал. Все, потом закрылся проект. Мне тогда еще один программист их написал, вот, мол, из-за тебя нас закрыли. Приходится для Xbox программировать». Олег Мэддокс и его команда поставили перед собой, казалось, невыполнимую задачу, справились с ней и живут счастливо. А теперь, вопреки остальным, выпускают «Битву за Британию». Чтоб не лезли.

Олег Мэддокс рассказал, что перед миссией мы будем выезжать из ангара и взлетать со взлетной полосы. К его сожалению, процедуру взлета пришлось упростить – геймеры просто заскучали бы.

MIGHT & MAGIC: HEROES VI

ЭРВАН ЛЕ БРЕТОН (ERWAN LE BRETON), ПРОДЮСЕР

Современному «Нивалу» негоже заниматься какими-то там «Героями». Сменив название на Nival Network, студия Сергея Орловского перебросила рабочие силы на онлайновый фронтир, а игры для одиночек остались за обочиной их карьерного пути. Продюсер Heroes VI так нам и сказал: Nival, мол, сменил приоритеты и с радостью отдал сериал новой студии – ей оказалась венгерская Black Hole Entertainment, авторы Warhammer: Mark of Chaos.
Венгры взялись за сериал с рвением первооткрывателей и уже анонсом перепугали всех тех, кто провел детство/отрочество/юность на «горячем стуле» HoMM 3. Количество ресурсов сократили – теперь их четыре. Города разрешают «перекрашивать» по последнему писку моды лично вашей расы, превращая захваченное поселение нежити, например, в родной замок людей – всего одни кликом. В игре появятся боссы (их 10 штук, подсказывает продюсер), а некоторые «сюжетные» схватки потребуют выполнения особых условий в духе «не умереть пять ходов». Эти спорные новшества, на которые наложилась еще и смена названия (с Heroes of Might & Magic на Might & Magic: Heroes), заставили стратегов всего мира поднять брови в недоумении. После общения с продюсером наши брови остались на месте: все эти странности объясняются лишь тем, что «Герои» – игра для девочек-казуальщиц.

СПОРНЫЕ НОВШЕСТВА, НА КОТОРЫЕ НАЛОЖИЛАСЬ ЕЩЕ И СМЕНА НАЗВАНИЯ (НА MIGHT & MAGIC: HEROES), ЗАСТАВИЛИ СТРАТЕГОВ ВСЕГО МИРА ПОДНЯТЬ БРОВИ В НЕДОУМЕНИИ.

Почему вы изменили название?
Чтобы показать, что Might & Magic – это большой сериал, а Heroes – лишь одно из его ответвлений. Мы, например, делаем в этой же вселенной браузерную игру Kingdoms, недавно вышел пазл для DS Might & Magic: Clash of Heroes, и все помнят, конечно, Dark Messiah. В будущем мы хотим еще сильней развивать побочные ветки сериала.

Не станет ли это переименование неким ребрендингом или перезапуском сериала?
Определенно, это в некоторой степени перезапуск. В сюжете, например, мы стараемся быть довольно независимыми от прошлых игр: мы оставляем вселенную, но серьезно сдвигаем временные рамки. События у нас развиваются задолго до начала предыдущих частей, поэтому знакомых персонажей, например, вы не увидите, разве что их родственников. В будущем именно эту новую эру во вселенной Might & Magic мы и собираемся исследовать – расскажем о ней во всевозможных сиквелах и ответвлениях.

А почему вы так стараетесь отстраниться от старых «Героев»? Как игры они вам разве не нравятся?
Вовсе нет, они нам очень нравятся. Моей любимой частью была, например, третья: баланс там выдержан идеально, теперь это живая классика. Но со времен третьей игры сериал, мне кажется, серьезно не сдвинулся. Пятый выпуск тоже был отличным, но не все его нововведения я одобряю: визуальный дизайн там, например, слишком уж мультяшный. Мы хотим вернуться к серьезному настрою оригинальных игр – персонажи и монстры в шестой части вполне мрачные. Хотя мир все еще очень цветастый.

Сейчас стратегии все больше уходят в сторону экшнов и социальных сетей. Как считаете, в мире еще осталось место для старомодных пошаговых игр?
Для пошаговых стратегий, мне кажется, всегда будет место. RTS требуют от вас мгновенной реакции, хорошо в них играть может только хардкорный геймер. А тех же «Героев» под силу освоить каждому – вы можете сколько вздумается размышлять над каждым ходом, спокойно взвешивать решения, никуда не спешить. У меня, например, дочки с удовольствием играют. Мы, кстати, выяснили в процессе разработки, что сериал очень популярен у девочек. И не буду скрывать – в новом выпуске многие нововведения ориентированы именно на рынок казуальных девочек. Не вижу в этом ничего плохого.

МОЯ ЛЮБИМАЯ ЧАСТЬ «ГЕРОЕВ» – ТРЕТЬЯ. БАЛАНС ТАМ ВЫДЕРЖАН ИДЕАЛЬНО, ТЕПЕРЬ ЭТО ЖИВАЯ КЛАССИКА.

Если жанр такой замечательный, то почему вы работаете только с ПК?
На ранних стадиях мы думали о создании консольной версии, но от идеи решили отказаться. И дело тут не в каких-

MIGHT & MAGIC: HEROES VI

ЭРВАН ЛЕ БРЕТОН (ERWAN LE BRETON), ПРОДЮСЕР

Пошаговое передвижение, монстры на карте, ресурсы, замки и рудники – основы сериала нетронуты.

Играя за нежить, вы легко превратите вот такой замок...

...вот в такой.

то сложностях управления – оно как раз легко подстроится под геймпад. Просто среди консольщиков такие игры не популярны. Пошаговые бои они еще могут проглотить – это встречается в каждой второй японской RPG, – но вот пошаговое передвижение по карте для них явный перебор. И мы решили не подстраивать игру под нужды консольной аудитории, а ограничиться одной платформой. Возможно, однажды сериал на консолях появится, но это будет уже какое-то новое ответвление Might & Magic.

? Перейдем к геймплею. Почему таки уменьшили количество ресурсов?

Ну, во-первых, потому что мы делаем игру для казуальных девочек (смеется). На самом деле, уменьшение ресурсов – это лишь один из шагов по глобальному упрощению интерфейса. Когда люди играют в «Героев», они хотят прежде всего строить армии, развивать персонажей и завоевывать земли. Геймеры хотят воевать, а обилие ресурсов придавало игре уклон в менеджмент – по-моему, совершенно неуместный для «Героев» уклон. Теперь ресурсов меньше, и вы точно знаете, что за них надо драться, что за них все готовы перегрызть друг другу глотки.

? К чему все эти боссы и дополнительные цели в сражениях?

Мы хотели сделать особый упор на одиночный, сюжетный режим, поэтому ввести в игру, например, боссов было абсолютно логично. Но не беспокойтесь – большинство карт, как и раньше, будут совершенно открытыми, и вы сможете свободно выполнять там разные тактические маневры, не чувствуя тисков сюжета.

? Расскажите о расах и об их тактике.

Расы мы анонсировали три: инферно, некрополис и хэйвен. Первые – демоны, слабые, но многочисленные и быстрые. Их основная тактика – как можно скорей понастроить юнитов и завалить врага числом. Этому способствует и расовый навык, позволяющий телепортировать чудовищ из замка к герою. У некрополиса юниты дороже, но они и сильнее, а в магии преобладают проклятия. Когда за них играешь, надо стараться утомить врага, замедлить и ослабить его заклинаниями, а потом добить юнитами. Их расовая способность позволяет поднимать убитых с поля боя, что делает армию еще более стойкой и выносливой. Хэйвен – фракция людей, у них оборонительная тактика. Юниты средней силы, много лечащих и усиливающих заклинаний. Спецумение – временная неуязвимость для отдельного отряда. Как видите, расы у нас сильно отличаются друг от друга, и именно поэтому мы ввели возможность «перекрасить» захваченный замок в свои цвета. Многие игроки не захотят смешивать армии и пройдут всю игру, будучи верными своей расе. Но это, естественно, не обязательно: никто не запрещает содержать солдат из разных фракций.

Мир в игре красочный, но сюжет обещают серьезный и даже драматичный: шуточек в духе King's Bounty не ждите.

Посмотрим на интерфейс: внизу большая полоска очередности ходов, под ней круглые иконки для быстрого вызова популярных заклинаний, рядом большая кнопка расового «суперприема». Все интуитивно и приятно глазу.

SHOGUN 2: TOTAL WAR

Инструктор-моджахед обучает японских новобранцев, как правильно стрелять из лука.

Судя по всему, перед нами самурай, ставший причиной пожара, что виднеется на заднем плане.

Приплыли.

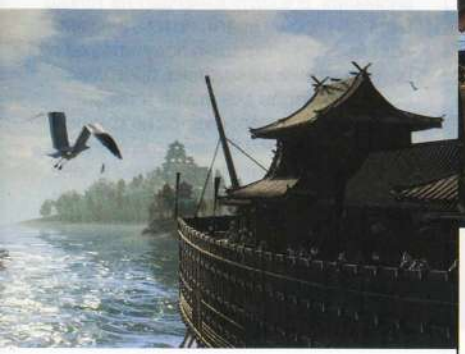
В этом году «ИгроМир», помимо прочих зарубежных гостей, посетила группа товарищей из британской The Creative Assembly. Побывать на выставке стоило только ради того, чтобы плотно пообщаться с разработчиками самой массовой TBS/RTS и лично взглянуть на Shogun 2: Total War, что мы и не преминули сделать.

Ассоциативный ряд довольно тривиальный: самураи, гейши, ниндзя, сегунат. Все, кто давно дружит с Total War, отлично знают, что самая первая игра в серии тоже была про Японию. Спустя 10 лет, когда отгремело с десяток технологических и жанровых революций, джентльмены готовятся степенно войти в ту же самую воду второй раз. Новоявленная Страна восходящего солнца ласкает глаз рощами отцветающей сакуры, лазурным морем и памятниками архитектуры XIV века. Все это благолепие свободно крутится вокруг себя, поэтому, если вдруг долговязая Фудзияма примется заслонять вам обзор, можно попросту провернуть карту и взглянуть на происходящее с иного ракурса.

С иного ракурса, например, отлично видны неприятельские войска. Стратегическая ситуация такова, что атаковать неприятельскую армию очень нужно, но слишком мудрый супостатствующий генерал практически гарантированно приведет своих самураев к победе, а наших – к печали. Ну ничего, попробуем путь коварства – засылаем во вражий стан гейшу второго уровня. Напудренная убийца семенит к цели, но становится жертвой собственной профнепригодности и гибнет от генеральского меча. Мы не сдаемся и спускаем на везучего генерала нового киллера – черного-пречерного ниндзя. Удачный бросок сюрикена – и вражеская армия обезглавлена, справиться с ней не составляет никакого труда. За свои заслуги ниндзя получает повышение в уровне, а мы – возможность выбрать для него новый навык.

Все герои в Shogun 2: Total War, будь то генералы или гейши, снабжаются деревом взаимоисключающих навыков, доступ к которым открывается по мере «прокачки» персонажей. Таким образом, мы сами выбираем специализацию каждого персонажа. Генерал, например, может вырасти в отличного адмирала, опытного командира пехоты или непревзойденного чапаеподобного кавалериста. Ниндзя могут стать разведчиками или убийцами, а о навыках гейши пока умолчим – ну должна же быть хоть какая-то интрига.

Отставив военные дела в сторону, разработчики принимаются нахваливать обновленную «японизированную» систему дипломатии. Помимо династических браков, назначения определенных генералов на министерские должности и разнообразных взяток, мы получаем новый дипломатический инструмент: заложников королевской крови. Стоит лишь отдать своего родного сына в заложники к соседнему правителю, как тот немедля расслабляется и распускает армию по домам: ну не пойдете же вы и в самом деле на него войной, зная, что спровоцируете этим смерть ненаглядного отпрыска-заложника? В этом есть лишь одна негативная сторона: отданный на чужбину сынулька охладеет к вам и даже может затеять бунт. Это, впрочем, совершенно иная история, до которой мы не дошли, но обязательно доберемся ближе к выходу игры, который, напоминаю, намечен на начало 2011 года.



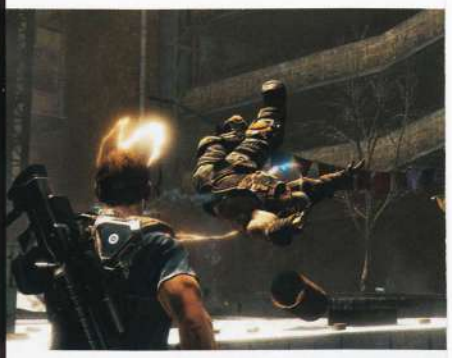
СТРАНА ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА ЛАСКАЕТ ГЛАЗ РОЩАМИ ЦВЕТУЩЕЙ САКУРЫ, ЛАЗУРНЫМ МОРЕМ И ПАМЯТНИКАМИ АРХИТЕКТУРЫ XIV ВЕКА.

INVERSION

Экшн от третьего лица Inversion упоминается на этих страницах в первый раз по одной простой причине – новая игра от создателей TimeShift была изначально анонсирована только для консолей. Но на «ИгроМир» разработчики из нью-йоркского офиса Saber Interactive привезли рабочую ПК-версию, попутно признавшись, что на компьютерах игра выйдет одновременно с консолями. Кстати, это был один из первых мировых показов играбельного билда Inversion.

Пока мы достаем блокноты и диктофоны, продюсер с чудесной фамилией Мадонна любезно интересуется, насколько мы знакомы с игрой. Отвечаем, что за проектом следим, так что с сюжетом и сеттингом знакомы – тогда Ник (тот, что Мадонна) предлагает без замедлений начать демонстрацию, попутно разрешив задавать самые каверзные вопросы. «Я не могу пока много говорить про сюжет, но завязка в игре следующая: на Землю нападет неизвестный противник, будем пока называть их просто врагами, вследствие чего у нашего главного героя (Дэвид Рассел, 28, полицейский) пропадает дочь – на ее поиски он и отправляется вместе с другом». Это значит, что игра будет поддерживать кооператив – более того, Inversion собирается на нем максимально фокусироваться. Ник запускает демоверсию, на экране разворачивается почти что постапокалиптический пейзаж. Ближайший визуальный ориентир: Half-Life 2 и пока еще не вышедший Crysis 2 – с поправкой на то, что все действие происходит от третьего лица и больше всего в смысле механики напоминает Gears of War. Продюсера игры такие сравнения ничуть не смущают: «Использование укрытий в Gears of War определило развитие жанра на несколько лет вперед. Мы взяли знакомую всем механику и управление и добавили много своего, а именно: беспрецедентную физику, разрушаемость и управление гравитацией». Inversion работает на собственном движке Saber Engine и использует последнюю версию Havok – это значит, что никаких эксклюзивных для видеокарт nVidia эффектов в игре не будет, что скорее плюс – потрясающая разрушаемость достанется абсолютно всем: и владельцам ПК, и консольным игрокам.

Здесь можно разглядеть одного из противников крупно. Похож на человека.



«В Inversion можно будет уничтожить практически все, при этом игра остается строго сюжетным шутером и не будет превращаться в «песочницу», – Ник демонстрирует, как главный герой путешествует по этажам полуразрушенных небоскребов, отстреливая впечатляющие куски стен. А как насчет того, чтобы обрушить целое здание? Мадонна улыбается: «Отличный вопрос. Сейчас мы как раз это и попробуем». Оккупировав стационарный пулемет, Ник начинает последовательно разрушать какое-то строение – буквально по кусочкам уничтожаются несущие конструкции, и дом по частям оседает на землю. Насколько часто в игре будут подобные ситуации – зависит от разработчиков. «Мы хотели сделать максимально красивую и сюжетно-ориентированную игру, и пришлось пойти на некоторые компромиссы: вы сможете разрушать здания только тогда, когда у вас будут для этого необходимые средства, вроде стационарного пулемета. Обычное оружие не слишком для такого приспособлено». Наконец, фокусы с гравитацией. Игроку по умолчанию доступно что-то вроде усиленного телекинеза: герой может поднимать в воздух врагов или сразу несколько предметов. Выглядит очень впечатляюще: вместе с железной бочкой, к примеру, с земли взлетают кучи обломков, кирпичей и другого мусора – а из самой бочки выливается горючая жидкость (возможности физического движка используются по максимуму), которую можно запустить в противников. Последние немного похожи на локустов из Gears of War, но если подобраться к ним поближе, то можно разглядеть вполне человеческие лица. Инопланетяне ли это? Saber отказываются комментировать, намекая, однако, что «мы на правильном пути».

На верном пути, похоже, и разработчики: Inversion, судя по показанной демке, хоть и функционирует очень похоже с Gears of War, но вместе с тем никогда не перестает удивлять: как мелкие, так и более масштабные разрушения выглядят изумительно, а возможность кооперативного прохождения сделана явно не «для галочки» (ближайший ориентир – Resident Evil 5, игрокам частенько придется разделяться и взаимодействовать на разных участках уровня). Наконец, безупречно работает и главный «вау-эффект» игры: динамическая гравитация. На одном из этапов демонстрации на экране происходит сильнейший взрыв, вызывающий невесомость, – по терминологии Inversion, гравитационная аномалия. В воздух взмывает не только главный герой и враги, но и сотни мелких объектов – страшно подумать, какой оптимизацией занимались программисты Saber, чтобы все это не тормозило. Другой пример: участок на крыше, где главный герой бегает по стене здания, а противники расположены в зоне нормальной гравитации совсем рядом. Эта ситуация рождает совершенно безумные траектории для гранат и телекинеза и главное – принципиально новые ощущения, один из главных поводов дождаться Inversion в следующем году.

INVERSION

НИК МАДОННА (NICK MADONNA), ПРОДЮСЕР SABER INTERACTIVE

? Ваша игра – вторая из основанных на тотальной разрушаемости после Red Faction: Guerrilla. Но в последней был открытый мир, и поэтому можно было крушить все без особого вреда для геймплея. У вас же более линейный и сюжетный игровой процесс – как будет решена проблема со вседозволенностью в Inversion?

Естественно, мы в Saber играли в Guerrilla и были очень впечатлены тем уровнем игрового баланса, которого удалось достичь парням из Volition – и это при сохранении тотальной разрушаемости всего и вся. Но Inversion – несколько другая история. Мы не можем позволить игроку разрушить весь уровень – просто потому, что это именно один уровень, а не открытый мир. Мы не хотели бы, чтобы игрок обрушил здание и обнаружил за ним «невидимую стену».

Обратите внимание на траекторию гранаты: прилетит она в участок с совсем другой гравитацией.

На этом скриншоте плохо видно безумное количество мусора и других объектов, которые взлетают в воздух при наступлении невесомости.

? Ваш прошлый проект, TimeShift, был игрой отличной, но с рядом серьезных неровностей и упущений (на наш взгляд, разумеется). Какой опыт вы извлекли из работы над этим шутером?

Во-первых, спасибо за «отличную игру» (смеется), далеко не все так считают. Ох, TimeShift... Это была длинная и очень запутанная история, игра переделывалась с нуля три раза, и финальная версия кардинально отличалась от того, с чего мы начинали. Отвечая на ваш вопрос, TimeShift и то, как его приняла публика, стали нашими ключевыми отправными точками для Inversion. Все, что игрокам понравилось в нашей прошлой игре и в нашей технологии, мы постараемся сделать еще лучше. Хотя надо понимать, что Inversion – это совсем другой жанр и правила игры там принципиально другие.

? А как происходит координация работы между офисами в Нью-Йорке и Санкт-Петербурге?

В Санкт-Петербурге у нас сидят в основном художники, аниматоры и моделлеры – то есть люди, которые делают материалы для игры. Рабочие билды собираются, соответственно, в Нью-Йорке – там у нас геймдизайнеры, дизайнеры уровней и программисты. Там же мы записываем motion capture и звуки для игры. Но это совсем не значит, что питерская студия – что-то вроде аутсорсеров. Вовсе нет: и в Америке, и в России принимаются ключевые решения о том, как будет выглядеть игра. Как продюсер, я регулярно летаю в Санкт-Петербург, чтобы следить за процессом.

Дизайн оружия, как и многое в игре, отчетливо напоминает о Gears of War: вот только в местных «лансерах» нет бензопил – лишь заточенные ножи.

Отдельная гордость разработчиков – физически корректная расчлененка.

? В России по-прежнему многие геймеры предпочитают ПК – около 80 процентов всех игроков, если быть точным. Так что для большинства Inversion будет этакой «компьютерной Gears of War 3 с управлением гравитацией и разрушаемостью». Не боитесь подобных сравнений?

Знаете, это очень лестное сравнение. Мы действительно многое взяли у Gears of War – зачем изобретать велосипед, если удобнейшая система укрытий уже придумана за нас. Это тренд, который нельзя игнорировать, к тому же вид от третьего лица прекрасно подходит для того, чтобы эффектно показать наши фирменные разрушения и фокусы с гравитацией. Нам кажется, что рынок сейчас забит довольно средними играми в этом жанре, – именно поэтому мы планируем полировать Inversion до блеска, чтобы он смог не только удивить вас какими-то новыми вещами, но и просто быть безупречной игрой от начала до самого конца.

Тот самый момент из презентации, когда можно было сровнять с землей целое здание.

RED ORCHESTRA 2: ГЕРОИ СТАЛИНГРАДА

Разработчики из Tripwire Interactive, которые в этом году снова приехали на «ИгроМир» показывать «Red Orchestra 2: Герои Сталинграда», в приватной беседе рассказали о своих экспедициях в Волгоград. Так, для того чтобы попасть на определенный исторический объект (а потом воссоздать его в игре), который играл ключевую роль в Сталинградской битве почти семьдесят лет назад, им пришлось выпить с местным сторожем – закрыть глаза на присутствие программистов с фотоаппаратами охранник соглашался только после пары стопок. Такая жертва, на самом деле, себя полностью оправдывает: как нам показалось, в Red Orchestra 2 есть настоящий Сталинград-Волгоград со знаменитыми заводами, площадями и другими достопримечательностями.

Что касается самого геймплея, то здесь сиквел Red Orchestra остается реалистичным командным экшном. Для большей атмосферности разработчики включили в игру так называемую систему морали, которая влияет на поведение солдат определенной команды. Члены отряда, который проигрывает, не слушаются своего командира, у них трясутся руки и так далее. Победители же, напротив, лихо несутся в бой, на глазах увеличивая количество фрагов. Что любопытно, в зависимости от морального состояния бойца будет меняться и саундтрек. Пока все плохо, фоном послужит грустная, завывающая мелодия. Но стоит только переломить ход битвы, как заиграют пафосные и воодушевляющие мотивы.

Разработчики тщательно воссоздают антураж. Куда же без бюста Ленина возле «комнаты отдыха»?

Обещанный транспорт в сиквеле снова будет представлен танками. Здесь нам позволят занять место любого члена танкового экипажа, который, к слову, состоит из пяти человек. Если роль товарищей исполняет AI, мы сможем по нажатию кнопки переместиться из шкуры одного солдата в шкуру другого. Надоело стрелять, например, – взяли да переместились в водителя. Однако если всех AI-друзей перебьют, нашему персонажу, чтобы сменить позицию, придется собственноручно лазить по танку. По сравнению с оригиналом, усовершенствуется игра за снайпера. Разработчики припасли для нас новый прицел, который можно подкручивать, настраивая тем самым дальность стрельбы. Также теперь во время ближнего боя оптику можно поднять вверх и воспользоваться классической мушкой. Новый режим игры, который был продемонстрирован на «ИгроМире» – это режим командира. Товарищам по команде можно отдавать примитивные приказы вроде «занять позицию», «перейти в атаку» и так далее. Еще одна особенность военачальника в том, что он может вызвать поддержку с воздуха в виде артиллерийского удара, который бывает нескольких типов. А теперь самое интересное: в Red Orchestra 2 есть динамические разрушения. Конечно, сровнять уровень с землей авианалетами нельзя, хотя еще на ранней стадии разработки такая возможность была предусмотрена. Максимальная степень разрушения – до каркаса здания.

В ходе презентации разработчики показали нам несколько игровых режимов: один из них – режим командира, второй – снайперский, третий – танковый. Кроме того, в одном из новых типов игры нам предстоит сражаться за точки на карте, которые захватываются по очереди. Завоевали одну – бегите воевать к другой.

Главное в Red Orchestra 2, правда, отнюдь не это, а ощущение реальной войны в Сталинграде, во время которой тебя в любой момент могут подстрелить. Но именно по этой причине играть, скорее всего, будет очень интересно.

Выйти один на один против пулеметчика – заведомо нелепая тактика. В таких ситуациях нужно придумывать план похитрее.

Умирают «герои Сталинграда» очень быстро – достаточно пары выстрелов.

В RED ORCHESTRA 2 – НАСТОЯЩИЙ СТАЛИНГРАД СО ЗНАМЕНИТЫМИ ЗАВОДАМИ, ПЛОЩАДЯМИ И ДРУГИМИ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЯМИ.

F.3.A.R.

Приемы Феттеля ориентированы прежде всего на помощь первому игроку. Нет толку поднимать врага в воздух, если напарник не собирается его расстреливать.

Альма повзрослела, но это не мешает ей являться иногда в своем детском обличии.

Страшно? Если вы один – да. Если в соседней комнате вас ждет дружелюбное приведение – нет.

«Игра таки рассчитана на одного или на двоих?» – так звучит главный вопрос, который остается после знакомства с демкой F.3.A.R. Вопрос очень важный, и показательно, что даже разработчики ответить на него не в силах. «Мы хотим дать геймерам-одиночкам тот самый F.E.A.R., который они помнят и любят. Но кооператив тоже очень важен». Главных героев в игре будет двое, как многие уже знают. Первый – Point Man, мужчина с автоматом и умением замедлять время. Именно за него нужно проходить одиночную кампанию, и он же оказывается основным бойцом при кооперативном прохождении. Второй персонаж – Феттел, призрак с потусторонними умениями. Он поднимает врагов в воздух, пуляет в них энергетическими зарядами и видит на картах тайные проходы. Брать автомат в руки Феттел не может – слишком он для этого бесплотен. Зато он умеет вселяться во врагов и стрелять уже от их лица – правда, вселяться лишь временно, через пару минут телесная оболочка отваливается. Феттел – это изобретение исключительно для совместного прохождения, при одиночной игре вы его увидите лишь в сюжетных роликах.

Отсюда и получаем, что сингл и кооп – принципиально разные игры. В первой вы канонично боитесь девочек в красном и всех их друзей, а во второй задорно придумываете новые способы надругаться над солдатами – ну невозможно серьезно пугаться виртуальных чудищ, когда по уровням бегает напарник-призрак со сверхспособностями. Но не думайте, что кооперативное прохождение делает F.3.A.R. игрой простой: тут лишь появляются новые возможности для маневров, сложность остается запредельной. На нашем показе даже из рук разработчиков геймпад рисковал полететь в стену – одну и ту же локацию мы пытались пройти раз пять. Проблемы при прохождении вызвал новый тип врагов: солдаты, бесконечно долго призывающие пушечное мясо на подмогу. Пока такого чародея не обезвредите – можете хоть до ночи расстреливать его марионеток и все равно ни к чему не придете.

Разработчики настаивают на том, что третья часть создается на новом движке, но игра чертовски похожа на свою предшественницу – как в неказистой графике, так и в геймплее – тоже старомодном, но от этого вовсе не плохим. Фанаты сериала получат, кажется, хорошее, пускай и предсказуемое, продолжение истории про Альму, а остальных ждет заряд свежих впечатлений от необычного кооператива. ■

Движок, по словам разработчиков, абсолютно новый. Впрочем, новым он не выглядит.

ПОХОЖЕ НА: Call of Duty: Modern Warfare 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 4 человек, многопользовательский на 32 человека

Автор: Кирилл Перевозчиков

CALL OF DUTY: BLACK OPS

САМЫЙ ВАЖНЫЙ ШУТЕР ГОДА

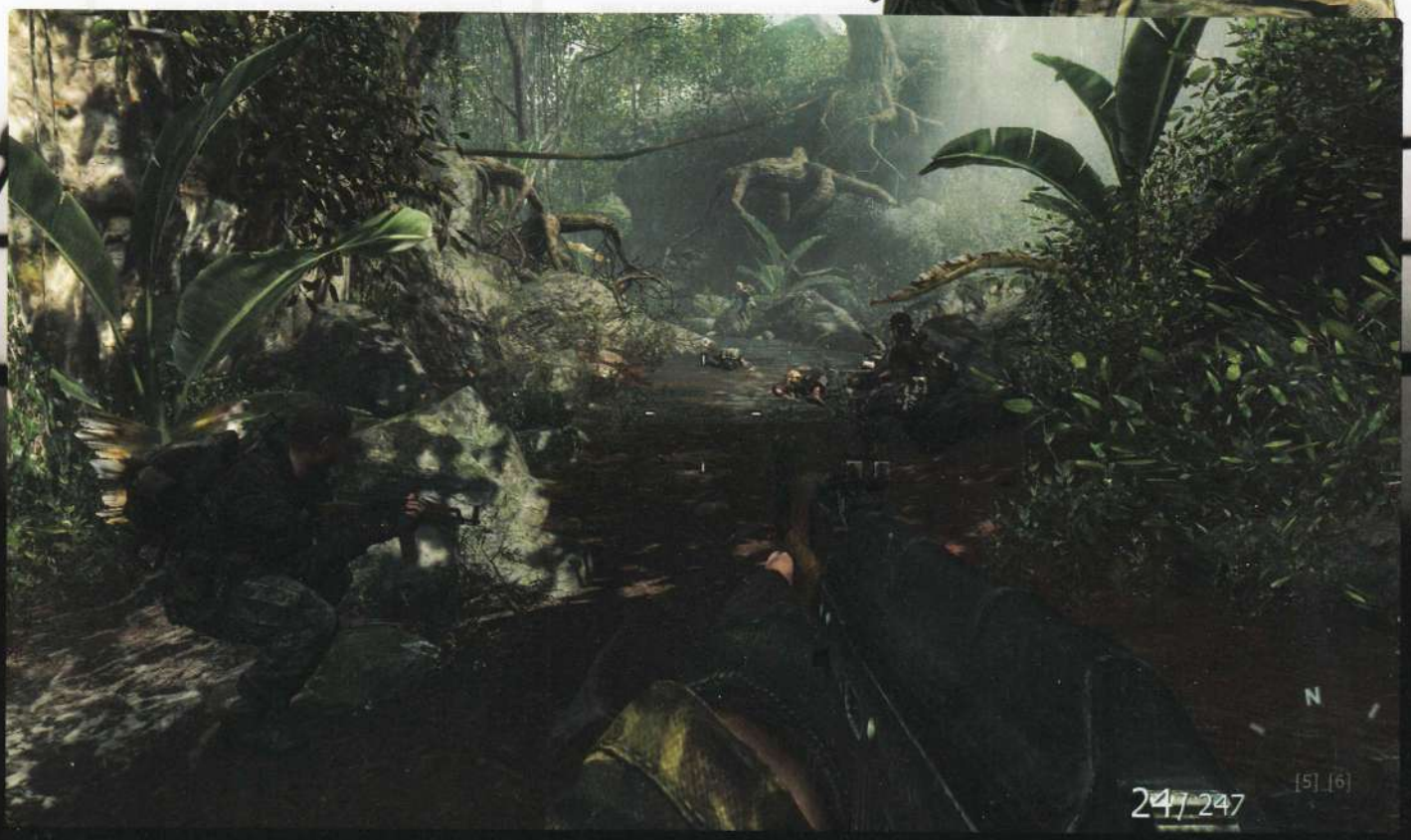
ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Treyarch
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8600 или Radeon 3850
ИНТЕРНЕТ: www.callofduty.com

С выходом Modern Warfare 2 в жанре рельсовых милитари-шутеров, кажется, был достигнут абсолют – двигаться дальше по пути пиротехнических аттракционов с русскими террористами в главной роли выглядело глупой и бессмысленной затеей. На Call of Duty: Black Ops, однако, никаких надежд не возлагалось совсем по другой причине – игрой занималась «побочная» студия Treyarch, до этого выпустившая довольные блеклые третью (появилась только на консолях) и пятую (World at War) части сериала.

Самое смешное заключается в том, что Treyarch сделали именно такой

Вьетнам выглядит очень неплохо, но не будем забывать, что уровни полностью линейны.



милитари-аттракцион, какой можно было ожидать от Infinity Ward, – даже русский террорист здесь также носит бороду и схожим образом рычит в камеру проклятия американской нации. Но Black Ops – игра совсем не про это. Разработчики решились на очевидный, но совершенно термоядерный по своим последствиям ход – сделать Call of Duty с сюжетом. Для этого они наняли сценариста «Темного рыцаря» и позвали на озвучку голливудских звезд первой величины.

КАК В КИНО

Дэвид Гойер (плотно татуированный мужчина слегка за сорок, один из авторов «Темного рыцаря», «Бэтман: Начало», сериала Flash Forward и множества других лент) руководил написанием сценария, по ходу дела поменяв местами несколько привычных для серии переменных. Обыденные действующие лица (злые русские, добрые американцы) и места событий (Вьетнам, горы в Сибири) перемешались в абсолютно уникальной для милитари-шутеров подаче. Ничего выдающегося в местном сюжете нет, однако сам факт его присутствия не только в виде брифингов – уже огромное достижение.

Первое, чем удивляет Black Ops, – это постановка. Это единственная в своем роде Call of Duty, где есть отчетливый главный герой – не фамилия в титрах перед миссией, а живой и важный для игрока персонаж. Алекс Мэйсон (озвучен Сэмом Уортингтоном, звездой «Аватара» и «Битвы титанов») открывает глаза и обнаруживает себя привязанным к стулу в какой-то то ли камере пыток, то ли комнате видеонаблюдения – игрок в это время еще не успеет даже нажать «начать кампанию», это своеобразный фон главного меню и главная сценарная основа игры.

Все основное действие Black Ops, по сути, происходит на этом допросе (если все-таки нажать на «Start Campaign», можно услышать голос персонажа, который начнет задавать Мэйсону не слишком приятные вопросы и периодически бить электричеством). Игровые миссии – воспоминания героя, бывшего спецназовца, работавшего на ЦРУ. «Все началось с миссии на Кубе, – сквозь зубы начинает свой рассказ протагонист. – Мы должны были убить Фиделя Кастро».

Как и во времена настоящей войны во Вьетнаме, в Black Ops американцы могут безнаказанно уничтожать лачуги и судна местных жителей.

СЦИЛЛА

Call of Duty: Black Ops сразу же хватает игрока за плечи и затягивает в стремительный водоворот событий: динамичные миссии здесь перебиваются сюжетными вставками – впервые в истории серии камера несколько раз покажет персонажа со стороны. Причем на подачу сюжета иногда уходят целые уровни, первый из которых – интерактивная экскурсия по Пентагону, заканчивающаяся приватной беседой с президентом Кеннеди.

Главная цель безумной экскурсии по самым неожиданным местам Холодной войны – убийство советского гражданина по фамилии Драгович. Тот (сюрприз!) задумал атаковать США биологическим оружием массового поражения под названием «Нова шесть» – это такой особый газ нацистского производства, вызывающий почти моментальную смерть. На выяснение и предотвращение планов террориста уйдет почти десять часов – непривычно длинный для Call of Duty срок, наполненный, пожалуй, лучшими в истории сериала миссиями.

КАЛЕЙДОСКОП

В это сложно поверить, но Black Ops действительно способна вернуть веру в рельсовые шутеры. Это полно-

«Нажмите 1, чтобы сломать нос. Нажмите 2, чтобы выбить зуб. Нажмите 3, чтобы выколоть глаз». Ох, ну и игры пошли.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Treyarch

Помимо сносных Call of Duty 3 и World at War, студия из Санта Моники известна портами Call of Duty на консоли прошлого поколения и, разумеется, играми про Человека-паука – которые у команды, скажем так, никогда не получались идеальными. Довершает эту безрадостную картину позапрошлогодняя Quantum of Solace – повышенной ужасности игра про приключения Джеймса Бонда. Как после всего этого у Treyarch получилось сделать, без сомнений, лучший шутер 2010 года – для нас, в некотором роде, загадка.

Эдуард Лимонов на митинге «Стратегии-31». 2015 год.

Вся суть Call of Duty в одном скриншоте.

стью заскриптованное развлечение на деле оказывается лучше не только Modern Warfare 2, но всех милитари-шутеров вместе взятых – настолько идеально закручены все винтики, настолько безупречно сглажены углы. Black Ops кажется проектом очень дорогим: функционируя на все том же престарелом движке (Treyarch обещали «абсолютно новый», но в очередной раз обманули, добавив к технологии от Quake 3, разве что, нормальное освещение), игра умудряется выглядеть на все сто баллов: каждый уровень и каждый пиксель нарисован настолько талантливо, что от пейзажей невольно перехватывает дух. Принципиально новый сюжет позволил разработчикам не ограничивать свою фантазию: здесь есть и пустынные пейзажи космодрома Байконур, и концентрационный лагерь в Воркуте, и Вьетнам, и Куба – и еще около десятка самых неожиданных локаций, включая кресло пилота истребителя F-115 или катакомбы Вьетконга. И за все время игры ни один кадр не встретится дважды, не появится ни единого повода заподозрить авторов в повторении (или, упаси Боже, копировании Modern Warfare) – кажется, настолько разнообразного шутера мы еще не видели никогда.

КАЖДОМУ ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

Ситуации чередуются со сверхзвуковой скоростью, Black Ops меняет виды геймплея как перчатки. Превалирует все же классический шутер – Call of Duty в лучшем смысле этого слова, основанный на проверенной механике, но приправленный тысячей новых нюансов. Здесь еще больше скриптов, и поэтому гораздо заметнее режиссерская работа: каждая перестрелка играется по-новому именно потому, что так захотели разработчики – искусственный интеллект по-прежнему умеет делать только самое главное: красиво и разнообразно погибать. Убивать его можно бесконечным числом способов – в Black Ops какое-то сумасшедшее количество экземпляров оружия, перепробовать все за один раз просто невозможно. Вторая условная часть геймплея – стелс-миссии, которых довольно много – хотя Treyarch и решили несколько облегчить

ЭТО ЕДИНСТВЕННАЯ В СВОЕМ РОДЕ CALL OF DUTY, ГДЕ ЕСТЬ ОТЧЕТЛИВЫЙ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ – НЕ ФАМИЛИЯ В ТИТРАХ ПЕРЕД МИССИЕЙ, А ЖИВОЙ И ВАЖНЫЙ ДЛЯ ГЕЙМЕРА ПЕРСОНАЖ.

БЕЗ КООПЕРАТИВА?

Пообещав полноценный кооператив как в World at War, Treyarch немного слукавили: кооператив здесь действительно есть, но это не совместное прохождение сюжетной линии, а всего лишь очередной режим Zombies – более-менее та же мини-игра, что и в пятой части сериала. Серьезное отличие только одно: действие происходит в неожиданных локациях (включая Пентагон), а главными героями выступают политики: Фидель Кастро, Ричард Никсон, Джон Кеннеди и Роберт Макнамара (министр обороны при Кеннеди). На этом отличия от предыдущей версии заканчиваются. Мы по-прежнему отбиваемся от зомби (на этот раз не только фашистов, но и зараженных вирусом «Нова шесть») и выиграть, как и раньше, невозможно: рано или поздно зомби сожрут государственных лидеров, и все начнется сначала.

Уровень с побегом из советского концлагеря очень зрелищный, но при этом ну уж совсем идиотский и лубочный. Тем не менее, он не стесняется всерьез поднять один из самых печальных вопросов российской истории. Вслед за авторами CoD мы вынуждены спросить – а что вы, читатель, знаете о концлагерях и судьбе народа-победителя?

задачу, сделав на каждом задании герою «проводника». В случае с Black Ops это означает только одно: отсутствие того обязательного раздражения, которое неизменно возникает в стелс-играх, когда вашего персонажа обнаруживают. Тут, конечно, противники тоже могут поднять тревогу – но если не бежать вперед других членов отряда и следовать их указаниям, этого никогда не случится. Игра настаивает: расслабьтесь и получайте удовольствие. А теперь попробуйте то же самое, но с арбалетом. А теперь – с разрывными патронами. Даже наши опасения, связанные с миссиями на транспорте (к примеру, есть два отрезка, где можно летать на вертолете), не оправдались: в отличие от эпигонского Medal of Honor, где уровень с вертолетом был больше всего похож на интерактивный тир, в Black Ops машинами действительно нужно управлять – уворачиваться от вражеских ракет, заходить на удобную для залпа позицию и так далее. Понятно, что игра аккуратно исправляет наши ошибки, да и уровни тут довольно-таки ограниченные – но все равно лучшего формата для Call of Duty придумать сложно.

ТОНКАЯ НАРЕЗКА

Кроме всего этого, Black Ops – еще и первая игра серии, к которой применимо понятие «монтаж». Именно с помощью грамотной нарезки флэшбеков Treyarch удалось сделать игру таким динамичным и стильным опытом – достигнув определенной цели миссии (то есть, что-то «вспомнив»), Мэйсон мгновенно переключает повествование на что-то другое. За все это время вы не увидите ни единого экрана загрузки – гигантские уровни загружаются динамически, пока идет допрос и перед глазами мелькают отрывки воспоминаний. Более того, игра оптимизирована таким образом, чтобы работать на 60 кадрах

АЛЛЕЯ ЗВЕЗД

Сэм Уортингтон

В игре: Алекс Мэйсон
Фильмография: «Терминатор: Да придет спаситель», «Аватар», «Битва титанов».
Один из самых востребованных экшн-звезд Голливуда в тридцать лет продал все свое имущество, чтобы купить машину – в ней Уортингтон, по его словам, жил до тех пор, пока не попал на прослушивание на главную роль в «Аватаре» (до этого актер на протяжении почти десяти лет играл в австралийских сериалах и ситкомах). После утверждения на роль Джейка Салли, Кэмерон посоветовал Уортингтона режиссеру МакДжи на второстепенную роль для четвертого «Терминатора» – и именно этот фильм принес актеру мировую известность.

Гэри Олдмэн

В игре: Виктор Резнов
Фильмография: «Леон», «Пятый элемент», «Гарри Поттер и Узник Азкабана», «Темный рыцарь».
Олдмэн родился в Лондоне в семье сварщика – страшного алкоголика, который покинул семью, когда его сыну было 7 лет. С детства Олдмэн серьезно занимался музыкой – пел и играл на фортепьяно. Но потом решил бросить это занятие и осуществить давнюю мечту – играть на сцене. После почти двадцати лет театра Олдмэна наконец-то заметили: ему предложили роль басиста в байопике Sex Pistols «Сид и Нэнси», после чего был «Леон», благодаря которому Олдмэн начал свою голливудскую карьеру.

Айс Кьюб

В игре: капрал Джозеф Боумен
Фильмография: «Анаконда», «Призраки Марса», «Три икса 2».
Настоящее имя – О'Шиа Джексон. Один из основателей жанра гангста-рэп и участник легендарной группировки NWA. У Айс Кьюба, как ни странно, было довольно спокойное детство: хотя писать рифмы про тяжелую гангстерскую жизнь он начал уже в 14 лет. Играет в кино с 1997 года – на его счету, к примеру, главная роль в боевике «Три икса 2». После небольшого творческого перерыва принял ислам, что для черного рэпера является поступком довольно нетипичным.

С русским языком у игры наконец-то стало все в порядке. И да, это скриншот из геймплея.

За игрой такие уровни пролетаешь на одном дыхании; потом смотришь на скриншоты – мама дорогая, ни текстур, ни анимации. Мораль: в CoD не надо смотреть, куда не просят.

в секунду даже на консолях – для ПК-пользователей это означает максимальные настройки на более-менее любой современной конфигурации.

В очередной раз доработанный движок, конечно, показывает все возможные признаки старения – но, как мы уже говорили, недостатки вытягивает колоссальная работа художников и дизайнеров уровней. Текстуры и полигоны подогнаны идеально, а улучшенное освещение и новая лицевая анимация, которая снималась по технологии, использовавшейся в фильме «Аватар», добавляют игре очков. И, конечно, здесь совершенно изумительная работа со звуком.

Уже ставшие привычными в обеих частях Modern Warfare безупречные взрывы, пальба из оружия и атмосферное окружение в Black Ops еще и дополнены выдающимся саундтреком: во Вьетнаме играет классический для той эпохи рок-н-ролл, да и вообще композиций с вокалом здесь непривычно много для компьютерной игры. Озвучка выполнена на топовом голливудском уровне: помимо Уортингтона ждите возвращения Гэри Олдмэна в роли сержанта Резнова, также на подпевках замечен рэпер Айс Кьюб (см. нашу специальную врезку) – хотя даже второстепенные актеры справляются со своими обязанностями на все сто.

ДО ВСТРЕЧИ ЧЕРЕЗ ГОД

Black Ops – еще и непривычно длинная для серии игра. Кампания тянется почти 10 часов, которые отпечатаются в памяти надолго: сюжет здесь, конечно, не слишком сложный, но готов удивить несколькими неожиданными поворотами – и когда все карты выкладываются на стол, впечатление игра производит довольно сильное. Финальные титры длятся целую бесконечность – в игру определенно было вложено сумасшедшее количество денег (возможно, даже больше, чем в Modern Warfare 2), и невольно понимаешь: каждый доллар здесь освоен, каждая задача выполнена, а Treyarch удалось совершить почти невозможное: создать игру, по всем параметрам превосходящую творение Infinity Ward. Это еще и немного грустно, потому что какой бы ни была следующая часть, неизбежно выходящая осенью 2011 года, – делать ее будут уже другие люди. ■

▲ *Классический уровень из военного шутера образца года этак двухтысячного: мы бежим по окопу, а товарищи наверху изображают войну. К счастью, в других уровнях все гораздо лучше.*

▼ *Этот вьетнамский уровень нас жутко бесит. Редкие сейвы и бесконечные враги еще ни одну игру до добра не доводили.*

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Как это часто бывает, на момент написания этой статьи мультиплеерные серверы Black Ops еще не были запущены – а там ожидается веселье, по масштабу не меньшее, чем в сингле. Ищите отдельную рецензию на мультиплеер в следующем номере «РС ИГР».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	10
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.5

+ Treyarch превзошли Infinity Ward почти во всем, сделав первую Call of Duty, которая играется и выглядит, как голливудская кинопостановка.

– Ничего принципиально нового с точки зрения геймплея ждать не приходится, из графического движка скоро посыплется песок.

САМЫЙ ДОРОГОЙ, САМЫЙ МАСШТАБНЫЙ И САМЫЙ ВАЖНЫЙ ШУТЕР ЭТОГО ГОДА. ПЕРВАЯ CALL OF DUTY С НОРМАЛЬНЫМ СЮЖЕТОМ – И ЭТО ПОЛНОСТЬЮ МЕНЯЕТ ПРАВИЛА ИГРЫ.

9.0

великолепно

ПОХОЖЕ НА: Fallout 3, The Elder Scrolls IV: Oblivion
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Александр Барышников

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

FALLOUT: NEW VEGAS

ПОСТЪЯДЕРНЫЙ СПАГЕТТИ-ВЕСТЕРН

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bethesda Softworks
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Obsidian Entertainment
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 6800 или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** fallout.bethsoft.com

Самое время поднять бутылку «Нюка-колы» и громко произнести классический тост про удачное совпадение желаний с возможностями: спустя 12 лет ожидания создатели самой первой Fallout: Post-Apocalyptic Role-Playing Game повторили свой подвиг – выпустили новую игру в серии, где и реализовали все свои замыслы.

У серии Fallout, следует признать, непростая судьба. После выпуска двух первых игр и последовавшего за этим триумфального марша по страницам журналов и жестким дискам домашних компьютеров она, мягко говоря, пошла по рукам, в результате чего на свет появились сомнительная Fallout Tactics, богопротивная Fallout: Brotherhood of Steel и неоднозначная Fallout 3, утратившая практически все фамильные черты (где изометрия? Пошаговые сражения? 13 зубцов на двери в хранилище?!) и разделившая поклонников серии на два лагеря. New Vegas, созданный «старой гвардией», вероятно, должен был примирить между собой поклонников первой, второй и третьей части, показав особо отъявленным ретроградам, что радикальные изменения могут быть не только к месту, но даже способны улучшить то, что раньше считалось идеальным. Удалось ли?

Попав в руки своих родителей, Fallout вновь изменился: посреди унылых серых пустошей возникло чудо нового времени – Нью-Вегас, город, вобравший в себя все те краски, которых так не хватает потускневшему от ядерной зимы миру. На улицах Нью-Вегаса не утихает музыка, не гаснут огни, там всегда много гостей, стекающихся из самых отдаленных уголков американского континента в погоне за удачей. Там нет анархии и насилия, а роль стражей правопорядка выполняют секьюритроны – роботы, представляющие собой телевизор на колесном ходу, оснащенный пылесосом и автоматической винтовкой. Правит новым Вегасом загадочная фигура – некий мистер Хаус (не родственник!), которого никто ни разу не видел, но в чьи карманы стекаются самые плотные денежные потоки Невады. Где-то там, среди нагромождения света, звука и азарта, ждет нас ответ на вопрос: кто застрелил главного героя и зачем?

Вопрос остался бы без ответа, если бы не одна неувязка: неведомый стрелок не преуспел. Чудом избежавший смерти протагонист приходит в себя в кабинете уездного врача – и тут мы с вами приступаем к хорошо знакомому действу: начинаем создавать себе персонажа. Процесс создания, в целом, ничем не примечателен, однако те, кто всерьез интересуются своей личностью даже в виртуальном окружении, смогут пройти классический тест Роршаха и получить рекомендации по правильной компоновке альтер эго правильным набором навыков. В частности, тем, кому за кляксами примерещились топоры, дубины и ядерные взрывы, рекомендуется не строить из себя ботаника,

У Братства Стали специфическое чувство юмора: проживают в бункере, изрисованном антивоенными лозунгами.

Release by NACSURkosmos

Секта мертвяков, искренне верящая, что спасется, улетев с Земли прочь на бутафорских ракетах.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	6.0

Наконец-то – новый Fallout, созданный отцами-основателями серии.

Obsidian в своем репертуаре: всевозможные баги в ассортименте.

ПРЕКРАСНАЯ ИГРА, ГДЕ ЛЮБОЙ ЖЕЛАЮЩИЙ СМОЖЕТ СНЯТЬ ПРОСТИТУТКУ, ПРОИГРАТЬСЯ В КАЗИНО ДО ТРУСОВ И ПРИСТРЕЛИТЬ ПРОХОЖЕГО ЗА ПРИГОРШНЮ БУТЫЛОЧНЫХ КРЫШЕК.

8.0

очень хорошо

а честно выбрать специализацию «рукопашный бой» и вбухать в нее все имеющиеся в наличии свободные баллы. Вдосталь наобщавшись со своим врачевателем-спасителем, мы отправляемся на поиски косоглазого стрелка, столь неудачно выбравшего себе мишень и еще более неудачно спустившего курок пистолета.

ДОРОГИ НЕВАДЫ

Действие Fallout: New Vegas разворачивается вокруг одноименного поселения, выстроенного на развалинах знаменитого Лас-Вегаса и ставшего Меккой для всех азартных людей нового времени. Obsidian Entertainment распахивает перед нами ворота в мир, хорошо знакомый, но при этом совершенно иной и чужой – постъядерная Невада предстает перед нами в облике, существенно отличающемся от прочих территорий радиоактивных американских пустошей. История здесь словно откатилась вспять и вновь решила показать всем, что такое Дикий Запад: пустыня кишмя кишит разбойниками, жуликами и охотниками за головами, изрядная часть которых словно сбежала из знаменитого кинополотна «Хороший, плохой, злой» – носят широкополые шляпы и длинные плащи, а в качестве основного аргумента в споре используют огнестрел. Это не значит, впрочем, что необходимо тут же становиться на путь бандита и скорым шагом отправляться в сторону опасной трясины, воспетой в лирических текстах песен XX века. Удачной особенностью нашего положения в локальном обществе следует считать нейтральное отношение со стороны практически всех фракций, населяющих Неваду. Исключение составляют лишь наиболее отъявленные негодяи и не обладающие даже намеком на интеллект бараны-мутанты, вымахавшие в габаритах до размеров небольшого слона. Положением этим следует воспользоваться и, прежде чем сделать выбор в пользу присоединения к той или иной фракции, лучше выяснить в деталях, что же тут творится и куда катится мир. Некоторые вещи, в сущности, не меняются даже после ядерной зимы, поэтому распределение сил в регионе довольно прозрачное: есть Республика Новой Калифорнии, этакий аналог неполовозрелых США, стремящихся подмять под себя все ресурсы, до которых только можно дотянуться, и есть Легион – банда работорговцев под управлением не то Цезаря, не то Кайзера, не то просто сумасшедшего аборигена, вообразившего, будто мир во всем мире настанет, если замучить до смерти как можно больше народа. В качестве дополнительной политической силы выступает уже упоминавшийся мистер Хаус, который сильно ратует за независимость Нью-Вегаса и потому го-

Есть подозрение, что Fallout: New Vegas по количеству нецензурщины в текстах проигрывает лишь Mafia 2.

МОЯ ТВОЯ НЕ ПОНИМАЙ

В России игра выпущена в двух вариантах: общедоступном, запакованном в джевел-кейс, и подарочном, чей DVD-бокс содержит, помимо диска с игрой, руководство пользователя, плакат и подставку под пивной бокал, которую рекомендуется носить с собой по всем барам родного города и активно использовать по самому прямому назначению. Оба варианта издания общаются на великом и могучем языке лишь посредством субтитров, речь персонажей игры оставлена в нетронутом виде, что должно порадовать пуристов, но обязательно огорчит всех, кто бессовестным образом прогуливал уроки английского.

Перки в игре можно получать за достижение определенных показателей. Например, убив 200 тварей, можно открыть Lord Death.

Глаза разбегаются, что же украсть… то есть, купить, конечно же!

тов вытворять все, что угодно, лишь бы уберечь свой игорный бизнес от внешнего контроля. Выбирать, словом, особенно не из кого, все три стороны в той или иной степени неприятны и обязательно продемонстрируют свои многочисленные пороки по ходу пьесы. Параллельно большой тройке существует десяток мелких, незначительных сообществ, которых можно разбить на фермеров и бандитов и смело позабыть. Вот в таком вот несложном мире и придется крутиться.

Он, впрочем, не без добрых людей. Простые граждане, населяющие Неваду, не обременены глобальными замыслами и завсегда готовы прийти на помощь, подкинуть пару заданий или хотя бы рассказать последние слухи. Здесь наиболее явственно проявляется любовь «обсидиановцев» к текстам – материала для диалогов подготовлено много, хватает на всех, можно целый вечер потратить исключительно на душеспасительные беседы. Параллельно мы узнаем не только новые подробности мироустройства во вселенной Fallout, но и выясняем, что больше половины местных жителей прибыли в Мохаве из Реддинга, были проездом в Нью-Рено, служили в Навarро или потеряли паспорт в Хабе. Хорошо знакомые названия ласкают слух, но все же – не слишком ли много переселенцев? Или это магия Нью-Вегаса, созывающего своими огнями сотни искателей легкой наживы? Одно можно сказать с уверенностью: побывав в Нью-Вегасе, возвращаться в пустоши не хочется. Игорные дома завлекают посетителей иллюминациями, шоу-программами и перспективами быстрого обогащения – легко потерять голову и просадить все деньги, пытаясь обмануть однорукого бандита или просчитать траекторию шарика, нарезающего круги по вращающемуся барабану рулетки. Если и впрямь хочется поправить финансовое положение, лучше позабыть о развлечениях, успех которых напрямую зависит от параметра «удача». Намного надежнее сорвать банк за партией в «блэкджек» или мудреный «караван» – выигрыш будет хоть и не астрономическим, зато вполне достижимым.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Obsidian Entertainment была образована в 2004 году сотрудниками знаменитой, но на тот момент уже закрытой Black Isle Studios компании, подарившей миру такие хиты, как Fallout 1&2, Icewind Dale 1&2 и Planescape: Torment. Свой творческий путь под новой вывеской старая банда начала с производства сиквелов к чужим хитам, да этим и закончила: на счету у граждан Star Wars: Knigths of the Old Republic, Neverwinter Nights 2, теперь вот New Vegas и всего одна полностью самостоятельно созданная игра – Alpha Protocol. Самая неудачная в списке, впрочем. Работа над новым Fallout для Obsidian – это возвращение к корням и одновременно хороший способ напомнить всем, кто именно придумал самую знаменитую постапокалиптическую вселенную и как делать правильные игры в этом сеттинге.

Огни большого города вдали…

…и прямо под боком. Казино-отель с говорящим названием «Гоморра» приветливо распахивает двери.

ЗА ПРИГОРШНЮ ДОЛЛАРОВ

С визуальной точки зрения «Нью-Вегас» никуда не ушел от своего предшественника, а вот по звуковой части разработчики сделали очень правильный шаг: будят нашу ностальгию по прежним играм серии с помощью знаменитого саундтрека, написанного Марком Морганом для Fallout 1&2. Внезапно зазвучавший в колонках трек Metallic Monks – пожалуй, одно из самых сильных позитивных впечатлений, посетивших меня на раннем этапе игры. Право же, как жаль, что между Морганом, Interplay и Obsidian сейчас лежит пропасть, которую не одолеть даже в три кенгуриных прыжка.

«Вегас» готов принять в свои загребущие объятия всех желающих. Три уровня сложности позволят каждому получить адреналин в том объеме, которого ему не хватает. Более того, для любителей экстремальных развлечений, какими были перенасыщены игры древности, разработчики ввели в новый Fallout хардкорный режим, рассчитанный на прожженных насквозь палящим солнцем «пустынников». В этом режиме боеприпасы обретают вес – таскать за собой многокилометровые обоймы разномастных патронов не получится, придется либо бросать добычу там, где нашел, либо почаще навещать торговцев и обменивать ненужную кладь на валюту нового времени – бутылочные крышки. Путешествия осложняются и тем, что наш герой в хардкорном режиме довольно часто просится есть, пить, спать и в туалет. Не получив желаемого, он сильно сдает, перестает быть боеспособным и может даже умереть. Стимпаки в этом режиме восстанавливают жизнь персонажа не мгновенно, а с течением времени, и не сращивают поломанные кости – иными словами, покалеченную конечность придется тащить на визит к врачу, либо возвращать в строй с помощью набора «юный медик». Все эти условности приводят к тому, что жизнь одинокого путника становится в разы опасней, а игрок вынужден вести себя предусмотрительно. Науке уже известны печальные случаи, когда ввязавшийся в драку чрезмерно самоуверенный герой ломал себе ногу и умирал посреди пустыни от жажды и голода, проклиная всех участников судьбоносного конфликта и собственную глупость.

Внимательно изучив отклики пользователей о Fallout 3, разработчики слегка переработали систему навыков – например, легкое и тяжелое огнестрельное оружие было приведено к общему знаменателю под названием «огнестрел», появился навык «выживание», отвечающий за способность персонажа питаться подножным кормом и не таскать за собой холодильник, груженый минералкой и фастфудом. Наловчившись «выживать» в диких условиях, вы сможете добывать шкуры убитых тварей, варить суп из гекконов-мутантов и готовить фуагра из печени таракана-переростка.

По сравнению с другими играми серии, «Вегас» предлагает более широкие возможности по созданию предметов: например, развив специальный навык, можно собственноручно раскручивать ненужные патроны и использовать добытые компоненты для кустарного производства более убойных зарядов для

Буйные зеленые заросли посреди радиоактивной пустыни? Что-то тут не так.

Оригинальный способ готовки браминятины – сожжение из огнемета.

НА УЛИЦАХ НЬЮ-ВЕГАСА НЕ УТИХАЕТ МУЗЫКА, НЕ ГАСНУТ ОГНИ, ТАМ ВСЕГДА МНОГО ГОСТЕЙ, СТЕКАЮЩИХСЯ В ПОГОНЕ ЗА УДАЧЕЙ.

Сезон охоты на «светлячков» открыт!

МНЕНИЕ ПОБОРНИКА «СТАРОГО РЕЖИМА»

Ощущения от New Vegas – как от Fallout 2. Потому что Fallout 1 был, конечно, глотком научно-фантастического воздуха на фоне тогдашних драконов, но, как говорит наша бабушка, «какой-то недоделанный». Так и с «Нью-Вегасом»: теперь люблю, теперь хвалю. Глаза разбегаются от возможностей; дебиловатых напарников хочется пристрелить самому, но из азарта тащу их к финалу; местные политические разногласия отвлекают от подсчета потенциальных прибылей в случае сотрудничества – таким бы быть оригинальному Fallout 3. Правильный, короче, римейк для нас, давным-давно ужаленных радскорпионом у входа в Убежище 15.

любимого пулемета. По неизвестным причинам, разработчики лишили нас возможности мастерить самопальное оружие вроде дротикомета, способного обездвижить врага, пришпилив его к забору, но это, впрочем, в какой-то мере компенсируется расширенным ассортиментом «стволов», среди которых особенно хочется отметить тяжелый плазмомет и набор бензопил.

Все это оружейное разнообразие настолько хорошо выглядит и стреляет, что не воспользоваться каждым новым чудом техники хотя бы по разу нельзя – уж очень хочется посмотреть, как очередное мутировавшее нечто получит свой заряд энергии с неизменно летальным исходом. Каждый и без того убийственный агрегат можно снабдить дополнительным обвесом – например, расширить магазин, прикрутить сверху оптический прицел или добавить расщепитель, удваивающий число лучей у лазерной винтовки. Впрочем, уникальные оружейные прототипы, заряженные сделанными вручную пулями повышенной убойности, способны дать фору любому стандартному образцу под тюнингом, из чего можно сделать вывод, что некоторые навыки в игре все же важнее других – например, навык исследования окружающих окрестностей на предмет полезных в хозяйстве товаров народного потребления.

Перетряхнув арсенал, разработчики не забыли и про зверинец: пустыню Мохаве населяют не только старые знакомые – скорпионы, кентавры и когти смерти, но и совсем старые, молодому поколению не знакомые огненные гекконы, бегающие на задних лапах, и синерожие супермутанты, страшно стеснительные и оттого объедающиеся препаратами для поддержания невидимого поля вокруг себя. Последние два вида не фигурировали в играх со времен Fallout 2, поэтому вдвойне приятно видеть их сквозь мушку прицела.

«Существует два типа людей: люди с оружием и люди, которые ищут тайники с оружием. Вы – ищете».

ОДНИМ ИЗ САМЫХ НЕПОБЕДИМЫХ МОНСТРОВ ДЛЯ ВАС СТАНУТ ВНЕЗАПНЫЕ ЗАВИСАНИЯ ИГРЫ С ПОСЛЕДУЮЩИМ ВЫПАДЕНИЕМ НА РАБОЧИЙ СТОЛ.

Блэкджек – отличный способ раздеть человека без воровства, ограблений и налогов.

ПУТЕШЕСТВИЕ В НЬЮ-ВЕГАС – ЭТО КУТЕЖИ В КАЗИНО, БЕСПОРЯДОЧНЫЕ СВЯЗИ, ПЬЯНЫЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ ПОД ЛЕГКОМЫСЛЕННУЮ МУЗЫКУ И НЕБОЛЬШОЙ КОНФЛИКТ ИНТЕРЕСОВ ПОД ЗАНАВЕС.

СЛОВО ЗА СЛОВО

Еще одно немаловажное изменение по сравнению с Fallout 3 коснулось всей концепции игры в целом: каждое задание можно выполнить как минимум тремя способами. Первый – самый примитивный – предполагает много стрельбы и беготни по пересеченной местности. Второй, менее разрушительный для здоровья способ, подразумевает наличие у главного героя каких-либо талантов, путем применения которых можно настроить нужного нам персонажа на правильный лад, и дальше уже, образно выражаясь, играть на нем, как на хорошо настроенном инструменте. Третий способ столь же универсален, что и первый, но требует намного меньше телодвижений – навык убеждения, раскачанный до высокого уровня, способен убедить кого угодно в чем угодно. Уверен, вы порадуетесь, узнав, что большинство заданий при использовании «убалтывания» завершается, не успев толком начаться. При желании можно даже пройти игру без единого выстрела. Путь харизматика-пацифиста, однако ж, намного сложнее и опаснее, нежели приключения здоровяка, способного в одиночку зачистить город от небольшой армии супостатов. Например, уговоры не действуют на вездесущих роботов, но и с ними необязательно расправляться старым дедовским способом (под пресс) – достаточно озаботиться развитием навыка «наука», отвечающего за развинчивание разномастной электроники на отдельные элементы.

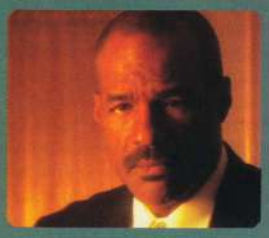
В эту же копилку можно смело бросать обновленную систему репутации игрока, которая выстраивается для каждой фракции самостоятельно. Все как в жизни: главный герой – не червонец, чтобы нравиться всем подряд, поэтому регулярно приходится делать выбор: выключить ядерный реактор и спасти долину от радиации, или же пусть долина гибнет, зато реактор в хозяйстве пригодится. Каждый такой выбор помогает завоевать доверие одной фракции и разозлить другую, поэтому не стоит удивляться выстрелам со стороны недавних союзников. Утраченную репутацию, впрочем, можно восстановить, выполняя задания в пользу обиженных и униженных. Если же пахать на неприятеля не хочется, но и патронов на него жалко, можно попросту сыграть в засланного казачка, нацепив на себя одежду, принадлежащую нужной вам фракции. Таким образом, ярый служитель Легиона, отправивший к праотцам не одну сотню вражеских солдат, может запросто разгуливать по военной базе ново-калифорнийцев, не опасаясь ничего, кроме собак – ищейки живо чуют переодетого лазутчика и немедля атакуют его, увлекая за собой всех окружающих вооруженных людей.

Не менее прекрасным моментом, пожалуй, в вышеозначенной системе стало то, что даже неопытный низкоуровневый персонаж в состоянии выполнить большую часть заданий именно тем способом, которым хочется, – по всей Неваде щедро разбросаны журналы, временно повышающие нужный нам навык на 20%, чего, как правило, вполне достаточно для смелых экспериментов над виртуальным сообществом. В качестве неприятного побочного эффекта практически по всей пустыне исчезли книги, позволявшие поднимать тот или иной навык. Развивать персонажа вне повышения уровня стало практически невозможно, что заставляет планировать прокачку навыков и приобретение способностей заранее, на пару уровней вперед.

Вооружившись всеми этими познаниями, можно смело отправляться на поиски своего места в этом мире. Что примечательно, путь этот не обязательно совершать в одиночку: в Мохаве встречаются разнообразнейшие люди, и, как знать, может кто-то из них согласится прогуляться до Вегаса и обратно в вашей компании. Компания может состоять из трех персонажей – одного протагониста, одного человека разумного и одного робота. Путешествовать в компании сразу двух «железяк», к сожалению, не дают – видимо, конфликт версий. Каждый спутник, тем не менее, достаточно интересен, чтобы провести в его компании хотя бы несколько часов – именно тогда у всех у них срабатывает триггер на выдачу «квеста лояльности». Вознаграждение за выполнение такого квеста разнится от персонажа к персонажу и даже способно наложить свой отпечаток на финальную битву, где будет разыгрываться судьба Невады, Вегаса и всех существ, расселившихся по окрестностям. Более того, эпилог игры, где будут раскрыты дальнейшие судьбы всех ключевых персонажей и фракций, также

КТО ЗДЕСЬ?

Актерский состав, озвучивавший персонажей игры, включает в себя пару не самых крупных, но все-таки звезд. Прохиндея Бенни, например, озвучивает Мэтью Перри, хорошо известный широкой публике по сериалу «Друзья» и фильму «9 ярдов»; механика Рауля сыграл (гм) колоритнейший мексиканец Дэнни «Мачете» Трехо, засветившийся в массе боевиков и получивший свою первую главную роль лишь в этом году. Супермутант Маркус говорит голосом Майкла Дорна, главного клингона нашей галактики. Кстати, в Fallout 2 Дорн озвучивал того же самого персонажа.



Солдатом можешь ты не быть, но плазмомет иметь обязан.

очень сильно зависит от действий главного героя – соответственно, если хочется узнать все варианты развития событий, следует готовиться к повторному прохождению. До хэппи-энда напарники регулярно сообщают свое мнение о сложившейся ситуации, делятся мыслями на различные темы – в общем, ведут себя намного ярче, нежели пистолеты на ножках. Дополнительным подспорьем в странствиях по пустошам станет особая способность компаньона, которая вручается главному герою на время совместных путешествий. Например, кибернетический пес Рекс способен разыскивать ничейные боеприпасы и химические препараты, а механик Рауль следит за тем, чтобы оружие и доспехи не выходили из строя слишком часто.

«Однорукий бандит» – не самый надежный источник заработка в Нью-Вегасе.

IL BRUTTO

Наслаждаться вышеописанной симфонией радости мешают, в сущности, всего два неприятных момента. Первый: код игры пестрит ошибками, словно далматинец пятнами. Вы не поверите, но одним из самых непобедимых монстров на пути к Новому Вегасу для вас станут внезапные зависания игры с последующим выпадением на рабочий стол. Зависание, перезапуск, снова зависание – порвать порочный шаблон удается не сразу и не всегда. Никак не получается позабыть и о слабой оптимизации программного кода, которому ежели и не сто лет в обед, то все семь – совершенно определенно уже есть. Шутка ли, престарелый движок Gamebryo, лихо отплясывавший еще во времена запуска Oblivion, внезапно загрустил, столкнувшись с нынешним сверхпроизводительным «железом», и симулирует приступы столбняка. Вот пример вполне распространенной ситуации: в чреве вашего компьютера ободряюще гудит кулерами многомощный видеоакселератор крайнего поколения, в унисон ему басит охладительная система hi-end-процессора, а вы в это время с недоумением взираете на монитор, демонстрирующий, как система пытается изобразить десяток персонажей. Если верить счетчику FPS, держать марку получается слабо – результаты практически предынфарктные, смотреть не хочется даже из жалости. Про баги, связанные с выполнением различных заданий, нет желания лишний раз вспоминать – их много, и они, похоже, активно размножаются. Словом, вновь приходится признать, что Obsidian Entertainment в своем репертуаре. Торопились, но не успели, не доделали, но в печать отправили – и вот уже сотни восхищенных фанатов хоронят официальный форум игры под ворохом сообщений о технической инвалидности свежеобретенного «Вегаса».

Второй момент, мешающий погрузиться в новую главу истории постъядерного мира по самую макушку, – общая несерьезность и, наверное, местечковость происходящего в Fallout: New Vegas. Fallout 3, вышедший парой лет ранее, разворачивал перед игроками мрачные, жестокие картины будущего, приучал к мысли об ответственности за свои поступки и необходимости самопожертвования, ставил глобальные задачи по спасению человечества – ничего этого в новой серии нет и в помине. Путешествие в Нью-Вегас – это кутежи в казино, беспорядочные связи, пьяные перестрелки под легкомыс-

Довольно справедливое предупреждение, которое применимо не только к игре.

ленную музыку и небольшой конфликт интересов под занавес. Курьер, неожиданно выскочивший из-под земли и напрочь смешавший карты всем районным бонзам, под конец большого приключения так и остается всего лишь курьером с улучшенными навыками стрельбы и приготовления деликатесов из яиц альфа-самца когтя смерти. Словом, спагетти-вестерн как есть: горстка «старожилов» заполучила в свои лапы development kit и принялась ваять, строгать и резать, стараясь на базе чужих наработок завершить свой долголетний гештальт, насытив получившееся творение массой референсов, приветов и просто шуток. Здесь, опять же, следует оговориться. Во-первых, самые безумные выдумки геймдизайнеров можно наибанальнейшим образом проигнорировать, не выбрав при создании персонажа особенность Weird Wasteland. Тогда вы никогда не встретите на своем пути родителей Люка Скайуокера, банду бабулек-каннибалов, вооруженных скалками, и еще с десяток чудес. Во-вторых (вы еще не забыли, что где-то в середине абзаца было во-первых?), если вы шли в Вегас исключительно ради безумств, луна-парков, блэкджека и плюшек, то волноваться не о чем – путь был выбран верно, и одолев долгую дорогу от сельского кладбища до дверей казино Lucky 38, вы почувствуете себя словно в раю, о котором грезили все 12 последних лет. ■

ОДНО ИЗ ГЛАВНЫХ ИЗМЕНЕНИЙ ПО СРАВНЕНИЮ С FALLOUT 3 КОСНУЛОСЬ ВСЕЙ КОНЦЕПЦИИ ИГРЫ В ЦЕЛОМ: КАЖДОЕ ЗАДАНИЕ В NEW VEGAS МОЖНО ВЫПОЛНИТЬ КАК МИНИМУМ ТРЕМЯ СПОСОБАМИ.

Release By NALSURkosmos

НОВЫЙ ДИЗАЙН, НОВЫЙ ЗВУК

SPEEDLINK®

Удовольствие в чистом виде с точки зрения звука и внешнего вида. Насладитесь визуальным изяществом аудиосистемы с сабвуфером SPEEDLINK VIVENTE 2.1 — в классическом или цветных вариантах.
Свежий дизайн и кристальное качество звука превратят ваш компьютер в мультимедийную аудиосистему — вы сможете по-настоящему наслаждаться последними блокбастерами, любимой музыкой с ПК или с MP3-плеера. Сделай паузу на то, что важно.

- Стильная аудиосистема 2.1
- Сателлиты двухполосные для высоких и средних частот
- Легкий наклон сателлитов обеспечивает идеальную направленность звука
- Сабвуфер из фибролита с 5" диффузором и конусным фазоинвертором обеспечивает мощное звучание низких частот
- Громкость удобно регулируется с помощью проводного дистанционного пульта управления
- На сабвуфере расположены регуляторы общей громкости и громкости сабвуфера

SL-8221-BOR

SL-8221-BSV

SL-8221-WGN

SL-8221-WSV

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек
Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

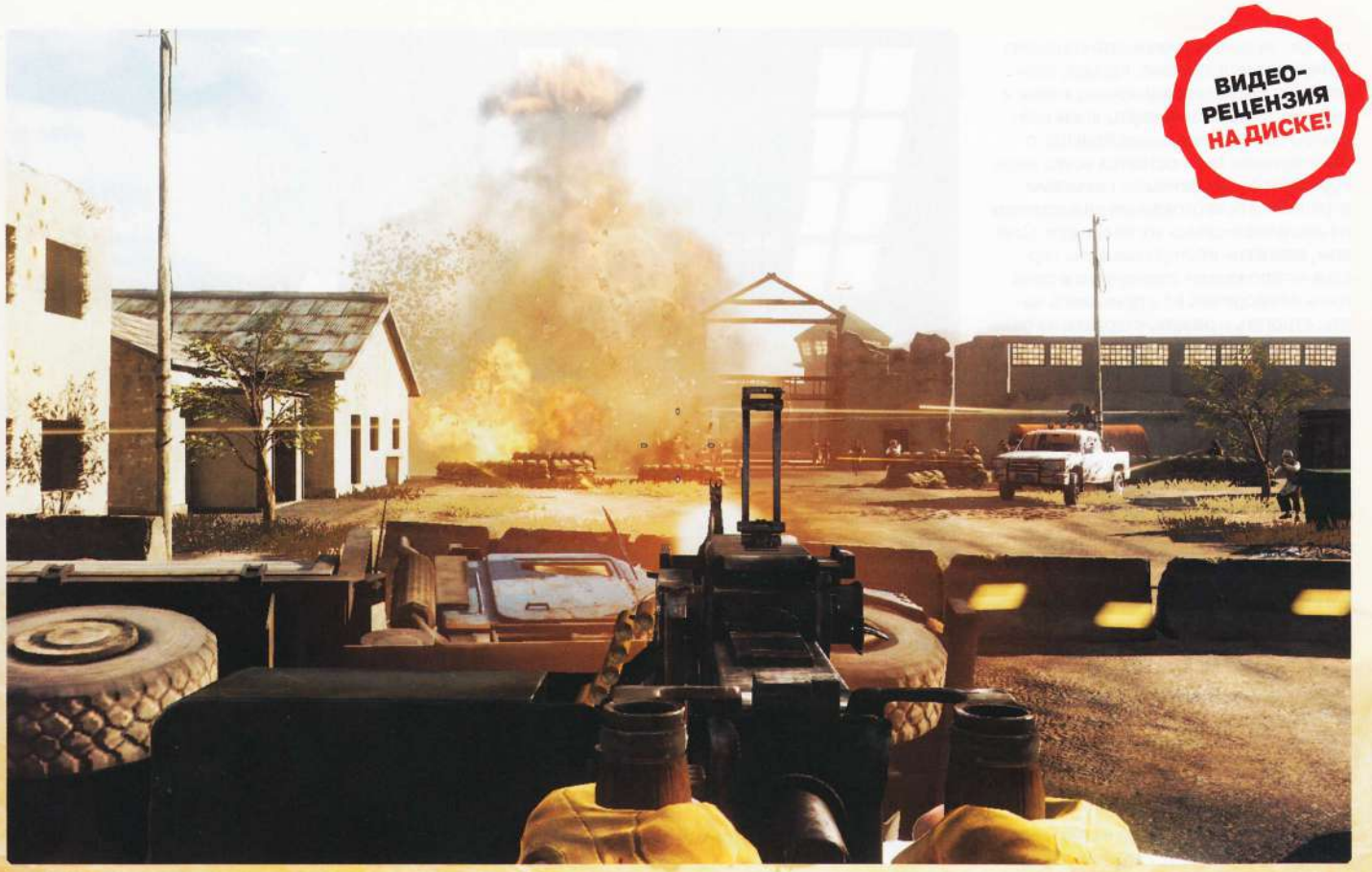
www.speed-link.ru

реклама

ПОХОЖЕ НА: Call of Duty: Modern Warfare 2, Battlefield: Bad Company 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 24 человека

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!



MEDAL OF HONOR

НЕОДНОЗНАЧНЫЙ ШУТЕР ПРО ВОЙНУ В АФГАНИСТАНЕ

Компания Electronic Arts, уставшая быть на вторых ролях со времен слияния Activision и Blizzard, уже давно хотела сделать свою Call of Duty – с агрессивной маркетинговой кампанией и отстрелом террористов из автоматической винтовки. Для этого были приняты все необходимые меры: воскрешен полузабытый бренд Medal of Honor (который когда-то, до появления Call of Duty, был лучшим по части милитари-развлечений), сформирована специальная команда Danger Close Games (внутри большой студии EA Los Angeles, создавшей Medal of Honor), а мультиплеерный режим отдан людям, умеющим его делать лучше всех, – разработчикам из шведской EA DICE. Даже без политического скандала не обошлось – матери погибших в Афганистане солдат (при поддержке британских и американских «депутатов Селезневых») немедленно возмутились: ведь в сетевом режиме можно будет играть за Талибан!

Слово «Талибан», впрочем, в релизе все-таки убрали – теперь вторая сто-

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Danger Close Games; EA DICE
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 9600 или Radeon 3850
ИНТЕРНЕТ: www.medalofhonor.com

рона в многопользовательском режиме называется Opposing Force, что почти не меняет сути. Medal of Honor – игра про войну в Афганистане, одна из немногих, с претензией на реалистичность повествования.

ПРАВДА О ДЕВЯТОЙ РОТЕ

Разумеется, ни о каком подлинном игровом реализме речи не идет: это по-прежнему очень заскриптованное, излишне рельсовое развлечение на стремительно устаревающем движке Unreal Engine 3. Игроку отводятся роли сразу четырех персонажей – спецназовца, действующего под прикрытием (позывной – Rabbit), снайпера из подразделения Delta Force (позывной – Deuce), пилота вертолета «Апач» (откликается на Hawks) и рядового Армии США по фамилии Андерсон. Лучшее, что удается сделать Medal of Honor в плане правдоподобности, – наглядно показать, как взаимодействуют эти четыре персонажа в отдельно взятом военном конфликте: игра основана на операции «Анаконда» 2002 года, последовавшей за событиями 11-го сентября 2001 года.

(НЕ) CALL OF DUTY

Поначалу кажется, что Medal of Honor похожа на своего главного конкурента до степени смешения: вступительный уровень начинается с поездки на джипе по афганской деревне, следующая за этим перестрелка в темноте до боли напоминает Modern Warfare номер раз: даже режим ночного видения функционирует схожим образом. Отличия кроются в деталях: во-первых, здесь нет никакого эпического сюжета – действие не выходит за пределы Афганистана и не превращается в бредовую войну сверхдержав. Во-вторых, Medal of Honor удивительно хорошо удается показать то, что другие шутеры только пытаются имитировать: слаженную работу отдельной боевой единицы, четкую координацию действий внутри отряда и то, как разные подразделения американской армии взаимодействуют на поле боя.

ШТАБНЫЕ КРЫСЫ

Это, конечно, не учебник и не документальный фильм: как справедли-

РС-ВЕРСИЯ

Как это часто бывает в играх на Unreal Engine 3, PC-версия лишь чуть-чуть отличается от консольных: выше разрешение теней, слегка лучше шейдеры, можно поставить высокое разрешение и максимальное сглаживание – игра хорошо оптимизирована и на достаточно среднем ПК выдает максимальные 60 FPS. Это, кстати, несколько меняет геймплей – на консолях игра затачивалась под 30 кадров в секунду, так что на компьютере управление более отзывчивое. Все это верно, если говорить о сингле. С мультиплеером отдельная история – он работает на движке Frostbite и, как и Battlefield: Bad Company 2, поддерживает DirectX 11. Более того, текстуры в мультиплеере заметно лучше, чем на консолях.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 10
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

+ Разнообразный геймплей, неожиданно достоверная атмосфера военной операции, пристойный мультиплеерный режим.

– Устаревший движок, короткая однопользовательская кампания, копирование идей у конкурентов, незамысловатый геймдизайн.

ХОРОШАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ К АФГАНСКОЙ ВОЙНЕ И НЕПЛОХОЙ ШУТЕР – КОТОРОМУ ПОВЕЗЛО ВЫЙТИ ЗА МЕСЯЦ ДО CALL OF DUTY: BLACK OPS.

7.5
хорошо

Полет на вертолете в игре всего один – и управлять можно только оружием.

АФГАНЦЫ ИСПРАВНО ПАДАЮТ ПОД ПУЛЕМЕТНЫМИ ОЧЕРЕДЯМИ, А ИГРА НЕ ЗАБЫВАЕТ ПОСТОЯННО РАЗНООБРАЗИТЬ ДЕЙСТВИЕ.

во замечают наши западные коллеги, о многих неприятных сторонах войны Danger Close в игре умолчали: о том, как американские военные брали себе в качестве трофеев отрезанные части тела афганцев, как авиация и артиллерия регулярно открывали огонь по гражданским, как спецназовцы прикрывались мирными жителями как живыми щитами... Тем не менее, здесь есть некоторое подобие драматического сюжета: между миссиями чернокожий полковник принимает по спутниковой видеосвязи приказы от белого генерала, удобно расположившегося в своем штабе и раздающего приказы один абсурднее другого – в результате чего, к примеру, американская армия открывает огонь по дружественным Афганским подразделениям. История избитая, но впечатляющая – по крайней мере, Call of Duty даже до такого игрушечного драматизма очень и очень далеко.

MEDAL OF DUTY

С точки зрения геймплея все функционирует весьма ожидаемо: кажется, интерфейс скопирован из Call of Duty один в один, чтобы не отнимать у игрока время на привыкание. Индикаторы гранат, регенерация здоровья, не более двух «пушек» в инвентаре – все на месте и все готово к работе. И главное – работает. Афганцы исправно падают под пулеметными очередями, игра не забывает постоянно разнообразить действие: вслед за пешей миссией обязательно последует поездка на квадроциклах, «рельсовый» полет на вертолете или скрупулёзное отмечание целей для авиаударов.

Но основной упор все же сделан на «тихие» миссии – Danger Close правильно заметили, что они удавались Call of Duty лучше всего. Здесь на передний план выходит великолепная, выдающаяся работа со звуком – звучит Medal of Honor даже лучше Bad Company и Modern Warfare 2. Переговоры по радио, например, дублируются реальным звуком речи, которую слышит игрок (если напарники находятся рядом), взрывы и пулеметные очереди при наличии минимально приличной акустики – настоящий экстаз. А этнический саундтрек, написанный номинированным на «Грэмми» композитором Рамином Джавади (обязательно см. полный список его работ во врезке неподалеку) и дополненный группой Linkin Park – определенно, один из лучших игровых OST в этом году.

ИСТОРИЯ ИЗБИТАЯ, НО ВПЕЧАТЛЯЮЩАЯ – ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, CALL OF DUTY ДАЖЕ ДО ТАКОГО ИГРУШЕЧНОГО ДРАМАТИЗМА ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ ДАЛЕКО.

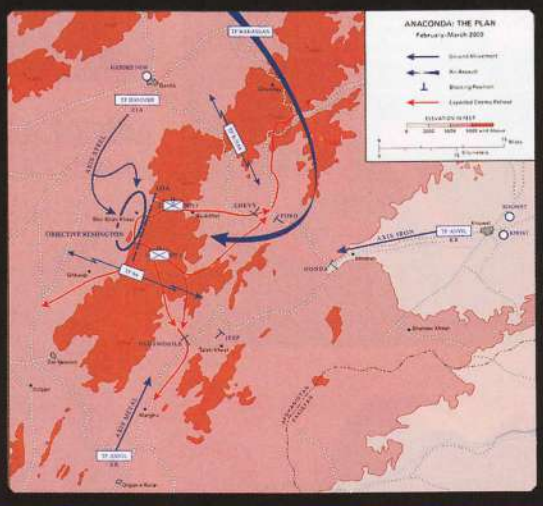
НЕ РОДИСЬ КРАСИВОЙ

Подобных приятных слов, к сожалению, не скажешь о графической составляющей: пару раз игра может впечатлить красивыми пейзажами и качественной работой со светом, но в остальном модифицированный Unreal Engine 3 сильно уступает даже движку Frostbite, который используется в мультиплеере, – хотя, по идее, все должно быть как раз наоборот: обычно в многопользовательских режимах разработчикам приходится идти на некоторые графические компромиссы. Даже не скажешь, что Medal of Honor серьезно обгоняет в плане графики своего главного конкурента – Modern Warfare 2, основанную на движке столетней давности

Какая же игра может обойтись без стационарного пулемета? Только не Medal of Honor.

ОПЕРАЦИЯ «АНАКОНДА»

Реальная военная операция, на которой основан сюжет игры, прошла в марте 2002 года. В ней участвовало около 3000 человек – примерно 2000 американских военных и солдат НАТО, а также 1000 бойцов местного афганского ополчения, лояльных правительству Афганистана. Цель операции: уничтожение террористических группировок Аль-Каида и Талибан в долине Шакихот, к югу от провинции Пактиа.



Значок «хэдшота» внизу экрана – кажется, единственная «фишка» игры, не подсмотренная у конкурентов.

(IW Engine корнями уходит в технологию Quake 3). Главное достижение разработчиков – непривычно большое для игры на Unreal Engine 3 количество теней и источников света. Правда, и здесь не обошлось без компромиссов: разрешение у этих теней не слишком впечатляющее.

BATTLEFIELD LITE

Совсем другая история с мультиплеером – это, по сути, отдельная игра, выполненная на другом движке и разработанная шведской командой EA DICE, авторами Battlefield: Bad Company 2. Многопользовательский режим создавался явно с большим заделом на будущее и тоже выступает конкурентом Modern Warfare 2. Но, учитывая специфического разработчика, у EA получилась, скорее, обезжиренная версия мультиплеера Bad Company 2 – тесные карты, 24 человека против 32, три класса вместо четырех, меньше видов техники

ИСТОРИЯ ИЗБИТАЯ, НО ВПЕЧАТЛЯЮЩАЯ – ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, CALL OF DUTY ДАЖЕ ДО ТАКОГО ИГРУШЕЧНОГО ДРАМАТИЗМА ОЧЕНЬ И ОЧЕНЬ ДАЛЕКО.

и отсутствие разрушаемости. Звучит удручающе? Как ни странно, именно эти ограничения позволили приблизить геймплей к состоянию Call of Duty-конкурента – неплохо сбалансированного и, в целом, интересного времяпрепровождения.

Режимы здесь более чем стандартные: командный дефматч (самое популярное, как ни странно, развлечение), захват контрольных точек (Sector Control, дословный пересказ бэтлфилдовского режима Conquest в закрытых простран-

МНЕНИЕ

Анатолий Сонин, редактор

Бородатые сотрудники Danger Close (бородатые они, если вы не знаете, как сам Аллах) должны ответить на ряд вопросов. В частности: как, почему, какой год на дворе? Зачем на экране постоянно маячит надпись «нажмите "а", чтобы попросить патроны» – и даже в том случае, когда у напарника патронов нет? Зачем каждый хэдшот сопровождается огромной иконкой внизу – и хэдшотов этих так много, что иконка не успевает исчезнуть? Кто сказал, что в 2010-м можно вот так откровенно ставить невидимые стены? Почему в сюжетных сценках фиксированная камера и не подумал ли кто-то, что от этого у геймеров кружится голова? В конце концов, почему именно в начало игры решили сбросить самые нудные миссии с самыми муторными пейзажами? Все эти вопросы останутся риторическими – надеемся, хотя бы в сиквеле авторы ими зададутся. Да, геймдизайн тут иногда откровенно ленивый, но ко второй своей половине кампания Medal of Honor таки раскочегаривается и становится обещанной «Modern Warfare 2 без клюквы». Скрывать не буду: на второй выпуск лично я возлагаю большие надежды. Возрожденный Medal of Honor хоть и отстал от Call of Duty и Bad Company, но уверенно занял за ними третье место.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Команда Danger Close Games была сформирована внутри большой студии EA в Лос-Анджелесе специально для разработки новой Medal of Honor (и, как несложно догадаться, сиквелов к ней). Это более или менее те же люди, что делали все предыдущие части Medal of Honor – Allied Assault, Pacific Assauilt, European Assault и Medal of Honor: Airborne. В очередной раз нужно оговориться, что мультиплеером занималась студия DICE, ответственная за серию Battlefield и без пяти минут гениальную Mirror's Edge (сиквел которой, по слухам, уже находится в разработке).

Талибы никого не трогают и мирно греются у костра. Нарушим идиллию?

Заезд на квадроциклах неуловимо напоминает гонки на снегоходах из Modern Warfare 2.

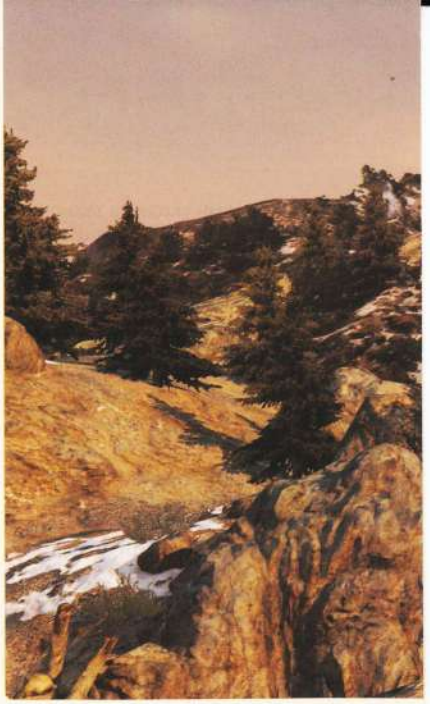
ствах), выполнение заданий (Combat Mission) и еще одна вариация на тему захвата точек – Team Assault. На некоторых картах доступна малогабаритная боевая техника (не ждите ничего крупнее БМП), а за серию убийств дают бонус на выбор – например, авиаудар по позиции противника или дымовую завесу для прикрытия собственных войск. Есть, разумеется, прокачка – за убийства и помощь команде дают очки, которые открывают новые типы вооружения и, в конечном счете, апгрейдят вашего персонажа до представителя элитного класса Tier 1. Оружие и классы хорошо сбалансированы, причем «пушки» у обеих сторон немного различаются по характеристикам.

Тесные карты дают ощущение более стремительного геймплея: не такого хаотичного, как в Call of Duty, но и не такого «неторопливого», как в Battlefield с его огромными картами и широким простором для тактики. DICE хорошо удалось нащупать золотую середину – правда, оставив при этом место для «кемперов», которые здесь раздражают довольно часто: в игре нет такого важного явления, как Kill Camera, а любое оружие обладает прекрасной дальнобойностью. Не исключено, что все это будет исправлено в ближайших обновлениях – в любом случае, до выхода расширения Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam любителям многопользовательских шутеров будет чем себя занять.

ТЕСНЫЕ КАРТЫ МУЛЬТИПЛЕЕРА ДАЮТ ОЩУЩЕНИЕ БОЛЕЕ СТРЕМИТЕЛЬНОГО ГЕЙМПЛЕЯ: НЕ ТАКОГО ХАОТИЧНОГО, КАК В CALL OF DUTY.

GOD SAVE US ALL

Medal of Honor, скорее, удалась. Это хороший, хотя и чрезмерно короткий



С невидимыми стенами дело совсем плохо. На некоторые горки можно залезть, на некоторых стоит неведомое силовое поле.

РАМИН ДЖАВАДИ

Известный голливудский композитор, до этого почти не работавший с компьютерными играми, ответственен за огромный список выдающихся саундтреков. Вот лишь некоторые из них:

- «Битва титанов»
- «Железный человек»
- «Побег» (телесериал)
- «Блэйд 3»
- «Кто вы, мистер Брукс?»
- «Сезон охоты»
- «Вспомни, что будет»
- «Красный рассвет»

Персонажам в Medal of Honor уделяют больше внимания, чем в Modern Warfare, но толком раскрыться ни один герой так и не успевает.

Готовьтесь к большему количеству снайперских миссий.

Порой игра умудряется выдавать вполне симпатичные пейзажи.

(около 4-5 часов) однопользовательский шутер, который пытается конкурировать с Call of Duty на территории исторической достоверности, реализма и драматического сюжета. Кое-где у него это получается, но в смысле общего масштаба действия до творения Infinity Ward «ответ EA» не дотягивает, сказывается ограниченность темой Афганистана и слишком дословное копирование большинства идей конкурентов. Совсем другая игра – мультиплеерный режим, который найдет поклонников среди тех, кому надоели баталии в Modern Warfare 2.

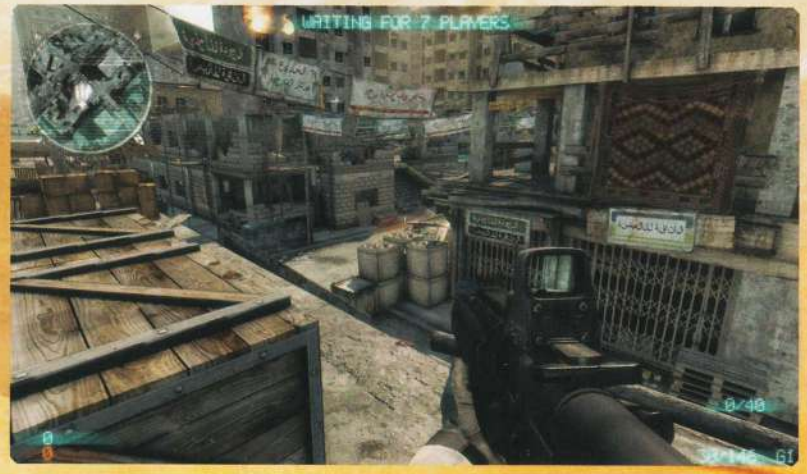
Еще Medal of Honor крайне удачно вышла – за месяц до Call of Duty: Black Ops, которая наверняка разорвет конкурента в клочья. Мы обычно стараемся избегать выражений вроде «отличный способ скоротать пару осенних вечеров» – но тут ничего не поделаешь, это именно он. ■

МНЕНИЕ

Игорь Сонин, главный редактор

Давайте сразу расставим точки над i. Новый Medal of Honor – это прежде всего мультиплеер, – мультиплеер хороший и правильный. С одной стороны, он достаточно похож на Modern Warfare, чтобы онлайновые хардкорщики признали его за своего. С другой стороны, в нем видны и интересные свежие идеи, из которых мне более всего по душе режим Combat Mission. Здесь талибы противостоят американской ударной группе; талибы возрождаются медленно и далеко, а американцы респаунятся как кролики да еще прямо на линии фронта. Получаются два совершенно различных, но одинаково зрелищных рисунка игры; эдакое современное переосмысление Counter-Strike с его четким делением на обороняющихся и наступающих, но без утомительного кемперства. Отличная идея? Безусловно. А если учесть, что Electronic Arts обещает выпускать к игре бесплатные обновления с новыми картами и режимами, то как сетевой шутер Medal of Honor имеет все шансы сохранить свою актуальность не только до, но и после выхода нового Call of Duty.

ХОРОШИЙ, ХОТЯ И ЧРЕЗМЕРНО КОРОТКИЙ ШУТЕР, КОТОРЫЙ ПОКА НЕ ДОТЯГИВАЕТ ДО УРОВНЯ CALL OF DUTY.



Спецназовцы работают под прикрытием, поэтому страшно бородаты.

В качестве альтернативного оружия обычно выступает дробовик или пистолет-пулемет.

ПОХОЖЕ НА: Need for Speed 3: Hot Pursuit, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Burnout Paradise
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-8 игроков

Автор: Иван Сапров

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

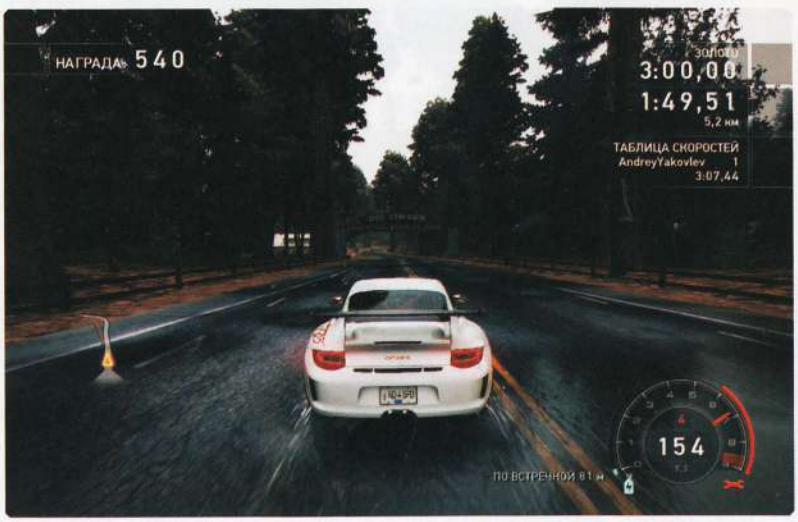
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

«ЖАЖДА СКОРОСТИ» ВОЗВРАЩАЕТСЯ К ИСТОКАМ

ЖАНР: Racing
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Criterion Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon 2900
ИНТЕРНЕТ: www.nfs.ru

После коммерческого провала Need for Speed Undercover компания Electronic Arts решила свести свои финансовые риски к минимуму и запустила в производство сразу три разных игры в рамках одной серии («не купят одну – купят другую»). Ну а дальше случилось неожиданное: Shift продалась превосходно, и теперь ее разработчики готовят сиквел; в Need for Speed World, несмотря на все ее минусы, не так давно зарегистрировался миллионный игрок; а Need for Speed Hot Pursuit… только что вышла и оказалась такой хорошей, что мы уже ждем Hot Pursuit 2.

Need for Speed: Hot Pursuit – это какой-то бескомпромиссный компилятор, со-



Местные пейзажи могут удивить своей красотой, как этот лес. Жаль только, обращать на них внимание времени совсем нет.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Отличная гоночная аркада, в которой все очень весело разбивается.

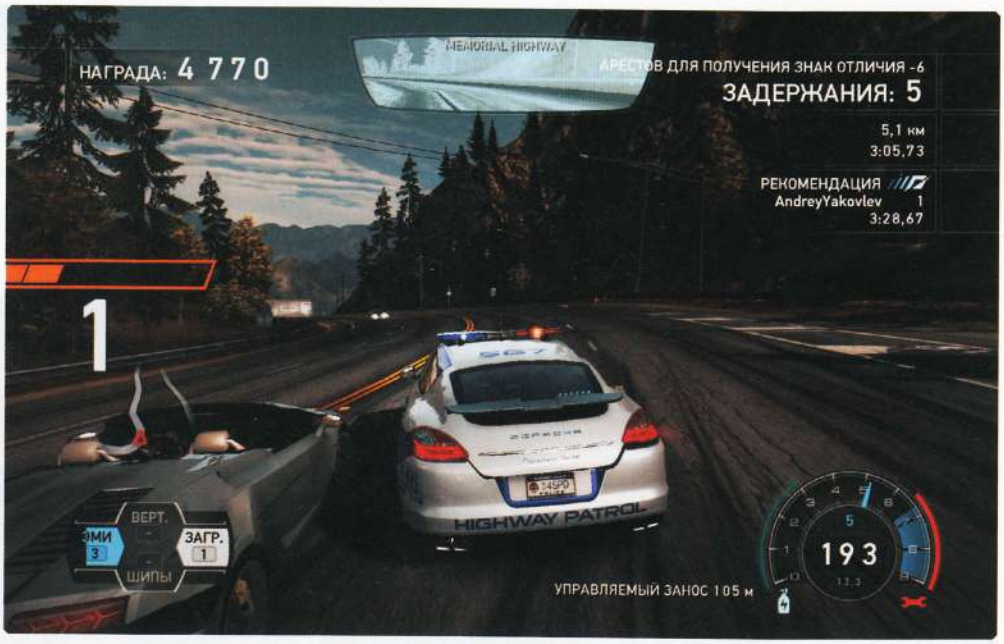
Игра зачем-то притворяется нормальной гонкой и заставляет участвовать в скучных классических соревнованиях. Одиночный режим быстро приедается.

ИЗ-ЗА СИСТЕМЫ AUTOLOG НОВАЯ NEED FOR SPEED – СОЦИАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЙ ПРОЕКТ, ПОЭТОМУ HOT PURSUIT МОЖНО СМЕЛО РЕКОМЕНДОВАТЬ ТОЛЬКО ЛЮДЯМ С ВЫСОКОСКОРОСТНЫМ ДОСТУПОМ К ИНТЕРНЕТУ. ОСТАЛЬНЫМ – ПО ЖЕЛАНИЮ.

8.5
очень хорошо

Release By NALSUR kosmos

тканный сразу из трех игр одновременно: Burnout Paradise, Need for Speed: World и, собственно, Need for Speed: Hot Pursuit. Обо всем по порядку. Сначала короткая справка: свежая Hot Pursuit далеко не первая (а третья) игра в сериале с этим названием. Первую выпустили еще в эпоху PlayStation One, в 1998 году, и называлась она Need for Speed 3: Hot Pursuit. Через четыре года Electronic Arts сделала сиквел, Need for Speed: Hot Pursuit 2, который, несмотря свой заголовок, на тот момент являлся уже шестым выпуском в гоночной серии. В результате, окончательно с тех пор запутавшись в нумерации, EA благоразумно не стала колдовать с цифрами и отказалась упоминать «тройку» в названии. Дух старых Need for Speed, тем не менее, в свежем выпуске чувствуется: группа полицейских, которая гоняется за нелегальными гонщиками на своих Porsche и Lamborghini, вместе с этими самыми нелегальными гонщиками, которые на таких же Porsche и Lamborghini делают ноги, навевают ностальгические воспоминания, как, например, VHS-кассета с записанной на нее «Полицейской историей». Что касается основной механики, то тут все, как встарь: есть полицейские, есть гонщики, первые ловят вторых, вторые не даются, и все счастливы. Существенная разница по сравнению с прошлыми выпусками, впрочем, тоже есть, ее немало. Так, теперь Hot Pursuit не кажется эпизодом телесериала «Полиция Майами», это агрессивный и вместе с тем очень веселый экшн, в котором почти все переворачиваются и разбиваются, на повторах включается замедленный режим, а анархию на дорогах сопровождают радиопереговоры следующего содержания: «Код 119. Дорога перекрыта в указанном квадрате. Повторяю: заграждение установлено».



РЫЦАРИ ДОРОГ

Кстати, о заграждении – здесь это не пустая болтовня. В Hot Pursuit есть реальная возможность запросить кордон – это одна из специальных способностей местных гонщиков. Именно из-за наличия у автомобилистов экстравагантных спецумений Need for Speed в определенные моменты становится адовым сумасшествием в духе Burnout, где все участники не только пытаются превратить друг друга в металлолом на скорости 300 километров в час, но и организовывают ловушки и всевозможными другими способами портят жизнь остальным. Заграждение могут запросить только полицейские: в этом случае где-то впереди появится, по сути, колонна из машин, перекрывающая большую часть дороги. Будучи нарушителем, объехать ее можно, но сложно, в плотном автомобильном потоке и на высокой скорости шансы приближены к нулю. Кроме заграждения полицейские могут запросить поддержку вертолета, который выбрасывает перед гонщиками полосы с шипами – от них понятно какой эффект. Также в арсенале бойца с нелегальными соревнованиями есть выстрелы электромагнитными импульсами, которые на время тормозят выбранную цель, и те же шипы, которые можно устанавливать самостоятельно. У злодеев свой арсенал, в него, кроме шипов и ЭМИ-зарядов, входят ультра-ускорения и радиопомехи, отключающие у всех находящихся поблизости карту и оружие. Количество таких приемов за раз строго ограничено, поэтому расходовать их нужно с умом, а в редких случаях лучше вообще не трогать до особо экстремальных ситуаций. По мере игры все умения развиваются, и выстрел из ЭМИ-пушки 2-го уровня, в частности, уже гораздо сильнее парализует соперника. Кроме того, и у тех, и у других есть запас закиси азота, который в нужный момент позволяет ускориться. «Нитро» восстанавливается в условиях экстремальной езды, которые для каждого класса автомобиля устанавливаются свои собственные: полицейским, к примеру, достаточно просто какое-то время не тормозить, в то время как гонщикам придется выезжать

Один из способов разделаться с нарушителем – вытолкнуть его на встречную полосу. Тут это, к сожалению, не поможет: «встречка», по неизвестным причинам, пустует.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Равно как и в прошлых частях Need for Speed, машины в Hot Pursuit прекрасно управляются клавиатурой. Желающие, конечно, могут присоединить к компьютеру геймпад, скажем, от Xbox 360 или руль, но это вовсе необязательно: эта NFS настолько аркадная, что многие трассы без проблем пройдет даже человек с плохой реакцией. Кстати, специальные способности, которые в консольной версии закреплены за крестовиной, тут переназначены за NUM-клавиатурой – так что, владельцы маленьких ноутбуков, имейте в виду. Клавиши, впрочем, можно перераспределить.

КАЖДЫЙ НОРОВИТ ВЫТОЛКНУТЬ ДРУГОГО ИГРОКА ЗА ПРЕДЕЛЫ ШОССЕ.

на встречную полосу. И у тех, и у других шкала заполняется также в случае удачного дрифта.

Со всем этим «оружием» Hot Pursuit становится совершенно дикой забавой. Стоит только машине с мигалкой появиться на дороге, как игра в момент превращается в один затяжной эпизод из кинофильма «Матрица: Перезагрузка», где, напомним, несколько героев за считанные пятнадцать минут превратили в свалку небольшой участок центральной городской автотрассы. Разница только в масштабах: хаоса в Need for Speed куда больше. Тут каждый норовит вытолкнуть другого игрока за пределы шоссе, выстрелить в него из ЭМИ-пушки, установить перед ним шипы и так далее. Причем логики в действиях водителей подчас нет никакой. Это касается не только гонщиков (их взаимная ненависть друг к другу, в общем-то, объяснима – чем больше пойманных, тем меньше претендентов на первое место), но и полицейских, которые палят друг в друга с той же любовью, с которой и арестовывают лихачей. В итоге первые машины сходят с трассы уже на второй минуте игры, а ближе к финишу на колесах остается всего несколько автомобилистов – да и то в критическом состоянии. Причем все это происходит на каких-то космических скоростях: пейзажи меняются с быстротой звука, а где-то с краю мельтешит гражданский транспорт, но на это все не обращаешь внимания. Тут другие цели! Во всем этом, естественно, сквозит Burnout, особенно когда автомобили идут встык.

СОЦИАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННАЯ ИГРА

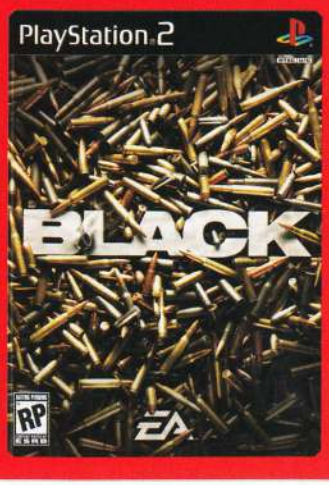
Пока Hot Pursuit находилась в разработке, ее продюсеры увлеченно рассказывали о системе Need for Speed Autolog – это социальная сеть вроде Facebook или «ВКонтакте», которая позволяет составлять списки друзей прямо внутри игры. С ее помощью можно общаться (хвастаться машинами, делиться фотографиями-скриншотами) на специальной стене сообщений. Но главное в Autolog не это, а так называемые «рекорды»: дело в том, что результаты ваших заездов в Hot Pursuit фиксируются и автоматически отправляются вашим друзьям. Вам же присылаются их достижения. При этом игра из всей вашей компании самостоятельно выявляет лидера. О том, кто в данный момент круче остальных, игра впоследствии регулярно напоминает сообщениями, а в верхнем углу экрана будет мигать надпись вроде «вас превзошли в трех соревнованиях» – нажатием специальной кнопки можно перейти к доступным состязаниям, в которых друзья оказались лучше, и попытаться побить их рекорды, причем результаты обновляются в реальном времени (в режиме online разработчики также сообщают и обо всех обновлениях, касающихся игры).

В итоге маркетологи Hot Pursuit в свою пользу развивают вечный мужской спор о размере (кошельков), нарочно

▲ *Преследование – режим игры, в котором нужно в одиночку поймать нарушителя. Нарушитель этот, правда, может ехать, куда ему заблагорассудится, гонки-то нет, открыт весь игровой мир.*

СТРОИТЬ – НЕ ЛОМАТЬ

В Criterion Games очень любят разрушаемость. Стоит только автомобилю в Hot Pursuit перевернуться, взлететь в воздух, а затем разбиться вдребезги, разработчики притормозят игру и наглядно продемонстрируют повтор с наиболее удачного, по их мнению, ракурса. Их любовь к такого рода реалистичности родилась вместе с Burnout, а свое логичное продолжение получила в Black, единственном на сегодня экшне компании, который вышел на PlayStation 2 в 2004 году. Перестрелки в Black выглядят следующим образом: пока главный герой щедро поливает свинцом всех оказавшихся в поле зрения противников, столы, стулья и прочие предметы интерьера от выстрелов реалистично разлетаются в щепки. Все это сопровождается невероятно зрелищными спецэффектами. Кульминацией всего действия в Black становятся красные бочки, которые при взрыве могут сровнять с землей все интерактивное в радиусе пары метров. Кроме разрушаемости Black ничем выдающимся не запоминается: это простой супергеройский боевик об элитном отряде специального назначения, который воюет с террористами. Повествование идет в форме допроса одного из служащих и навевает тоску. Зато как там взрываются красные бочки!



О РАЗРАБОТЧИКЕ

Criterion Games начинали как создатели игровых движков, затем они переквалифицировались в разработчиков игр для компьютеров и Dreamcast (игровая консоль от Sega, жизненный цикл которой закончился). Слава к этой студии как к автору хороших игр пришла только в 2001 году с выходом Burnout. В 2004 году компанию купила Electronic Arts. Сейчас ей поручено переосмыслить проект Need for Speed, который, по мнению EA, находится в тупике.

В обычных гонках приходится всегда ездить по встречной полосе, иначе «нитро» не восполнится.

HOT PURSUIT – БЕСКОМПРОМИССНЫЙ КОМПИЛЯТОР, СОТКАННЫЙ СРАЗУ ИЗ ТРЕХ ИГР ОДНОВРЕМЕННО.

толкая своих потребителей на священные войны и выяснения отношений. Нам, впрочем, только в радость. Здесь стоит отметить не совсем честную позицию по отношению к лишенным Интернета игрокам, которые не смогут воспользоваться услугами Autolog и будут вынуждены играть исключительно сами с собой. Для геймеров с нормальным Интернетом Hot Porsuit – это социально-ориентированный проект, а для всех остальных не больше чем... сборник интересных и не очень гоночных состязаний.

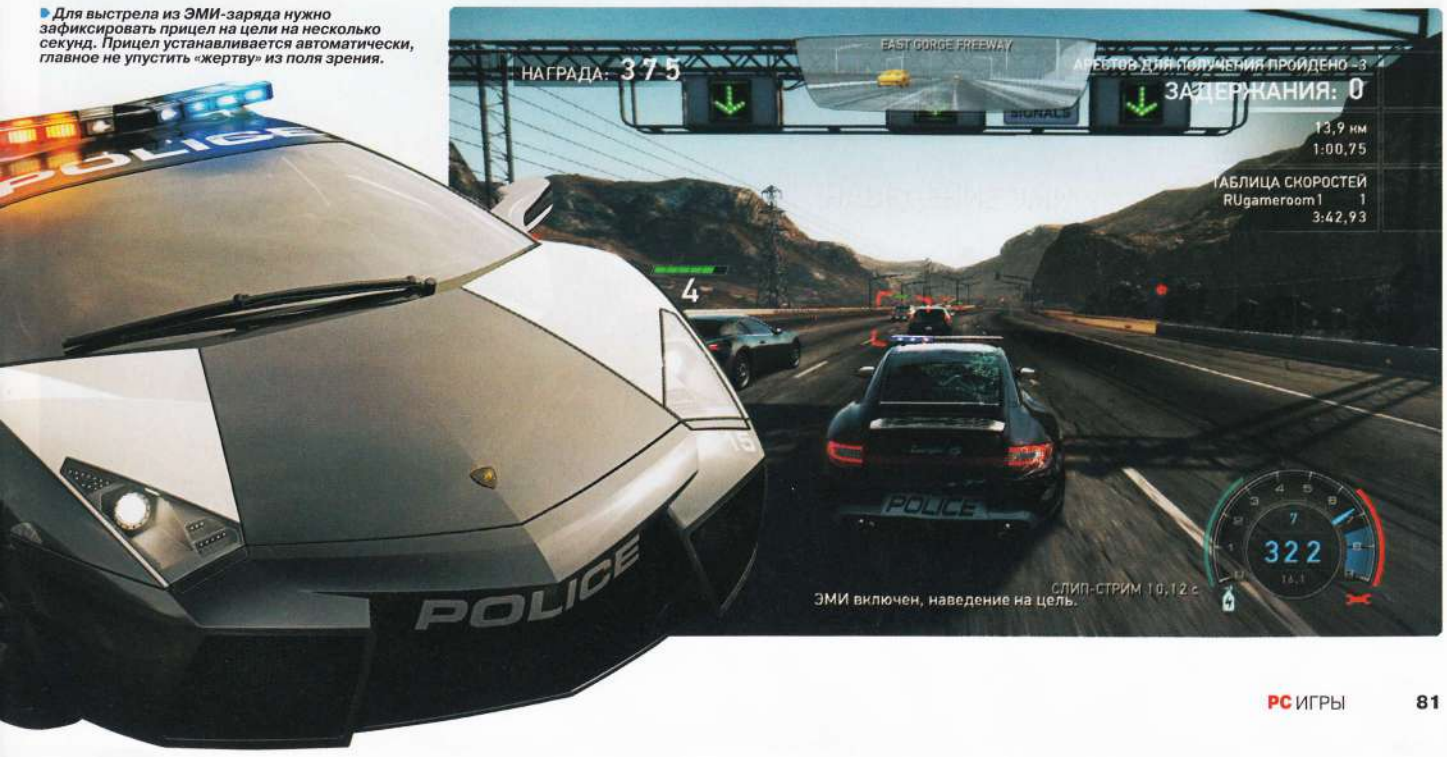
Проблема в том, что, в отличие от той же Undercover, которая в перерывах между гонками развлекала своими дико дорогими постановочными сюжетными роликами, в Hot Pursuit нет и намека на вменяемую историю. Одиночный режим здесь представляется примитивной карьерой с ролевыми элементами. Карьеры, на самом деле, две – одна за полицейского, вторая за гонщика, однако играть в них можно параллельно, в этом плане никто никого не ограничивает: поймали сначала, к примеру, каких-нибудь лихачей, а потом, предварительно поменяв персонажа, удрали от полицаев, или наоборот. За победу в гонках начисляются очки, количество которых определяет ранг персонажей (например, патрульный III категории или разыскиваемый I категории). По мере прохождения, как обычно, открываются новые автомобили, специальные умения, ну и новые трассы для игры. Сами соревнования различаются в зависимости от профессии: для простых гонщиков здесь есть одиночный заезд на время (предварительный просмотр трассы), классическая гонка и погоня (та же гонка, только на хвосте висит группа полицейских, которые таранят и пытаются остановить любыми способами, однако, несмотря на это, к финишу нужно добраться первым). У копов почти то же самое: погоня, предварительный просмотр, переименованный в срочное реагирование (отвечаем на вызов) и преследование один на один – в последнем режиме мы гоняемся за гонщиком по огромной карте.

Поддержка с воздуха – лучшая помощь!

ДВОЙНОЙ СТАНДАРТ

Hot Pursuit очень неоднозначная игра: здесь с насыщенными погонями со-

Для выстрела из ЭМИ-заряда нужно зафиксировать прицел на цели на несколько секунд. Прицел устанавливается автоматически, главное не упустить «жертву» из поля зрения.



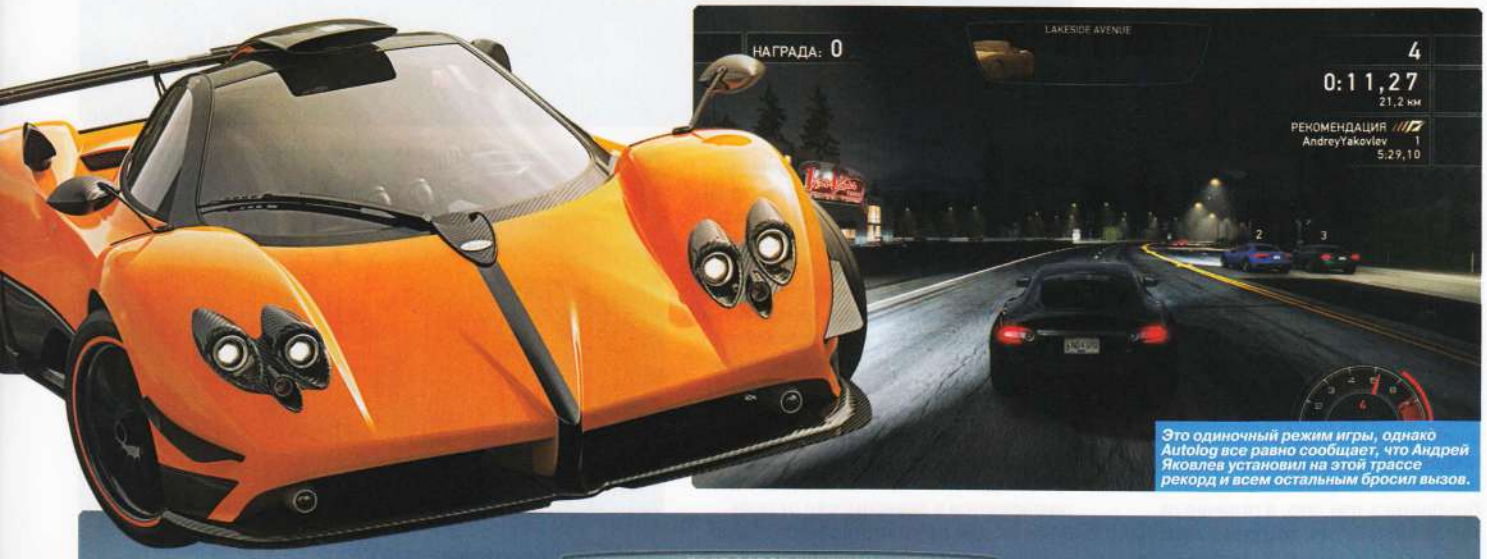
седствуют унылые гонки в духе классических Need for Speed девяностых с примитивными трассами и детской моделью поведения автомобилей. В режиме карьеры крутые погони вместе со всем остальным присутствуют в соотношении 50/50, и непонятно почему, ведь даже трассы в Hot Pursuit, которые настолько примитивные, что их легко пройдет даже маленький ребенок, кажется, предназначены исключительно для высокоскоростного хаоса с применением атакующих способностей. Не говоря уже о том, что ездить наперегонки со временем в режиме предварительного просмотра больше одного раза за три часа просто невозможно – слишком скучно. А приходится – в противном случае игра не откроет новые гонки.

NEED FOR BENTLEY

С каждой Need for Speed автопарк лицензированных транспортных средств в игре расширяется. В первой части серии было всего 9 машин на выбор. В новой Hot Pursuit их уже больше 60. В нашем распоряжении находятся разные модели и модификации Alfa Romeo, Aston Martin, Audi, BMW, Lamborghini, Maserati и многие другие автомобили не менее известных брендов. Впервые в играх серии NFS появится Bentley, а Jaguar в последний раз присутствовали только в Need for Speed: Hot Pursuit 2 образца 2002 года. На этот раз авторы игры проделали огромную работу и собрали много интересной информации о каждой представленной в новой Need for Speed машине и с удовольствием обо всем этом рассказывают во время загрузок. Правда, есть ли смысл от столь солидного автопарка – большой вопрос. Такое большое количество машин имеет значение, наверно, только для эстетов, потому что из-за чрезмерной аркадности на дорогах почти все они ведут себя одинаково.

Шкала жизни есть не только у гонщиков, но и у полицейских, так что от преследователей можно избавиться их же методами.

Если помните, прошлогодняя Shift – это, в первую очередь, игра о самих гонках, главными компонентами которой являлись лицензированные трассы и гоночные автомобили, реалистичное управление и честная физика. В этом плане Hot Puruit совсем другая: на дорогах местные машины ведут себя так же, как в Undercover или даже Underground – легко вписываются в повороты даже на скоростях под 300 километров в час, разгоняются с быстротой Гермеса, да и по своим характеристикам мало чем друг от



Это одиночный режим игры, однако Autolog все равно сообщает, что Андрей Яковлев установил на этой трассе рекорд и всем остальным бросил вызов.

В погонях, играя обычным лихачом, резоннее всего не тратить заряды на полицейских (их количество все равно восстановится), а применить их против таких же гонщиков.

друга отличаются (одни машины чуть быстрее, другие в повороты лучше вписываются). Принципиальная разница есть только в посадке: низкие спорткары быстрее разгоняются по идеально ровной поверхности, высокие же автомобили лучше использовать, когда съезжаете за пределы трассы. Хотя истинным автолюбителям Hot Pursuit все же уделяет внимание: в перерывах между гонками здесь можно послушать об истории создания, технических характеристиках и значимости представленных в игре автомобилей для их производителей. Рассказывается, например, чем примечательна специальная модификация Ford Shelby и для кого она была разработана.

Новую Need for Speed очень хочется обозвать маленькой, но все же революцией. Нет, геймплей здесь ни при чем, ведь, по сути, разработчики кроме чуть усовершенствованной пыльной концепции не предлагают абсолютно ничего; дело во внутриигровой социальной сети Autolog, которая заставляет задуматься, какими игры станут через несколько лет. Скорее всего, социальными, с таблицами рекордов, чатами, конференциями, «стенами сообщений», микроблогами, личными альбомами и видеоканалами. Все предпосылки к этому есть. Аналога Autolog в индустрии пока не появилось: это первый случай такой масштабной социальной сети в гоночной игре. Однако у Xbox 360 и PlayStation 3 есть Xbox Live и PlayStation Network соответственно, которые работают по похожим принципам: список друзей, возможность организовывать группы, текстовые и голосовые сообщения. Оба сервиса, правда, больше ориентированы на продажу разнообразного контента в виде игр, DLC, фильмов и так далее, в то время как об общении игроков внутри конкретной игры должны заботиться разработчики. Сама же Electronic Arts от Autolog в ближайшем будущем точно не откажется, наоборот, этот сервис она начнет только развивать. Издатели других гоночных игр тоже наверняка последуют ее примеру. Впрочем, в том, что индустрия рано или поздно заразится «социальностью», нет ничего плохого. Главное, чтобы к тому времени везде в России был высокоскоростной доступ к Интернету. А то в противном случае вопрос о смерти российского игрового рынка задавать уже не будут. Всем и так все будет очевидно. ■

Компьютерный противник не сдается до последнего и даже в случае появления разрыва пытается его максимально сократить, однако чаще всего все равно проигрывает. Для реальных соревнований лучше подыскать игроков в онлайне.

ОТКУДА КОРНИ РАСТУТ

В последние пару номеров мы на страницах журнала часто вспоминаем Burnout: справедливо напомнить, что это за серия игр и почему консольные геймеры толпами молятся на Criterion Games. Первая игра в серии вышла девять лет назад, в 2001-м, и представлялась аркадной гонкой с красивой графикой, в которой машины на огромных скоростях разъезжали по городским автотрассам. Несмотря на интересную концепцию и трезвый взгляд на жанр (машины ездили очень быстро), игру приняли сдержанно. Сиквел, в свою очередь, развивал идеи оригинала, в то время как настоящая слава пришла к Burnout с выходом третьей части, в которой машины не просто очень быстро ездили, но и при столкновении картинно взлетали в воздух, искрились и ломались. Все это сполна присутствует и в новой Hot Pursuit. В 2008 году сериал окончательно перешел на новое поколение консолей с выпуском Paradise, который позже добрался и до PC. Игра, кстати, в России продается официально на русском языке. Как, собственно, и новый Hot Pursuit.

ПЕРЕОСМЫСЛИТЬ NEED FOR SPEED – БОЛЬШАЯ ЧЕСТЬ ДЛЯ НАС.

КРЕЙГ САЛЛИВАН (CRAIG SULLIVAN), ТВОРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР ПРОЕКТА

Синяя полоса на карте означает, что впереди будет возможность свернуть с трассы, и этим могут воспользоваться нарушители.

Release by NAL SUR KOSMOS

ПОХОЖЕ НА: Lost Planet: Extreme Condition
РЕЖИМЫ ИГРЫ: сингл, кооператив на 2-4 игроков, мультиплеер на 2-16 игроков

Автор: Игорь Ерышев

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

LOST PLANET 2

ЛЕТО НА ЗАСНЕЖЕННОЙ ПЛАНЕТЕ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Capcom
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние; видеокарта GeForce 9800 или Radeon HD 4800
ИНТЕРНЕТ: www.lostplanet2-game.com

E.D.N. III, ледяная планета. Акриды, жукоподобные существа, населяющие её. Снежные пираты, воюющие с ними и «питающиеся» их теплом. Большие роботы, выступающие в роли подспорья в боях. Все это мы помним с 2007 года, когда на просторы PC вышел Lost Planet: Extreme Condition. Нам, впрочем, он в первую очередь запомнился не благодаря какой-нибудь выдающейся истории или сеттингу. Мы его знаем (и любим) за то, что он был первым.

ТЕПЕРЬ И НА ВАШИХ PC

Компания Capcom на протяжении всего своего существования заигрывала с компьютерами. В конце 90-х выпускала PC-версии своих хитов вроде Resident Evil и Dino Crisis. В середине 2000-х отдавала на растерзание нерадивым портировальщикам собственные шедевры (Onimusha 3, Devil May Cry 3 и Resident Evil 4). Так в чем именно Lost Planet оказался первым? В скорости и завидном качестве переноса. Встреченная прохладно на консолях, игра попала на компьютеры оперативно и даже умудрилась обойти кривые руки «убийц» Resident Evil (помните отсутствие теней, жуткие текстуры?). Тут, в краях любителей FPS и стратегий, она вызвала немалое удивление. «Как, японская игра с Xbox 360 – и такая красивая?!»

Из-за подобного культурного шока геймеры не обратили внимания ни на дурацкий сюжет про амнезию, ни на очевидную вторичность геймплея («беги да стреляй», изредка «води да стреляй»). Внимание привлекли зато доселе невиданные в одном месте управляемые роботы-мехи и гигантские боссы-жуки, море красиво-

PC-ВЕРСИЯ

Как явствует из статьи, Capcom за эти годы наловчилась переносить свои консольные хиты на персоналки. Качество при этом всегда остается на высоком уровне. За полгода, прошедших с релиза Lost Planet 2, графика стала четче (сглаживание все-таки), а разрешение – выше. Жаль, что лицевой анимации не добавили (почему её не было изначально – загадка). Несмотря на все вышеперечисленное, игра почти не тормозит. MT Framework 2.0 работает отлично.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

С управлением вышло не так гладко, как с картинкой. Прыгать и цепляться за поверхности с помощью «кошки» бывает крайне неудобно – особенно хорошо это заметно во время тренировок, где карты кишат пропастями и узкими мостиками, с которых так легко упасть. Прицеливание с мыши тоже странное, так как бывает неотзывчивым. В остальном же все неплохо, раскладка удобная.

Ролики иной раз заставляют вспомнить Call of Duty – настолько все зрелищно.

го снега, стильная сочная картинка и на удивление продуманное управление с клавиатуры и мыши. Это потом вышли всякие Devil May Cry 4, Bionic Commando (Re-Armed в том числе) и Resident Evil 5, а история Уэйна первой обозначила новую политику Capcom в отношении персональных компьютеров. И ведь как удачно!

Сиквел, вышедший 3 года спустя (и попавший на PC через полгода после релиза консольной версии), по мере сил продолжает начинания оригинала. Местами успешно.

ЗЕЛЕНЫЕ ПРОСТОРЫ

Что изменилось за эти годы? Сюжет стал ещё незаметнее, прицел сместился с сингла на мультиплеер, а снежные дюны уступили место зеленым джунглям. Это притом, что анимация, монстры, роботы и даже оружие целиком и полностью перекочевали в Lost Planet 2 прямиком из первой части.

Однако ж двойка в названии оправдана, как ни крути. С виду проект тянет больше на дополнение, нежели на полноценное продолжение, но вот парадокс – функцию свою (как сиквел) он выполняет если не на все сто, то на восемьдесят процентов точно. Ощущается LP2 далеко не так, как Extreme Condition, а вовсе не каждое продолжение на это способно.

Когда мы покоряли E.D.N. III впервые (а это было аж 10 игровых лет назад), протагонист был один – снежный пират Уэйн. У него была и запоминающаяся внешность («стянутая» у одной корейской знаменитости), и какая-никакая биография. А ещё он был суровым одиночкой, который на задания брал с собой разве что свой верный автомат. Теперь же на наше попечение отдают совершенно безликого (в прямом смысле) персонажа – но зато в составе отряда из четырех таких же «пустых» солдатиков. Впрочем, это не значит, что в игру вселился тактический элемент – чай, не Brothers in Arms про акридов делала Capcom. Просто в Lost Planet 2 разработчики решили, что геймплей должен быть веселым, а где он веселее всего? Конечно же, в кооперативе. Веселье – второе имя Lost Planet 2, словно создававшейся под девизом

Больше людей в лобби обычно не набирается. Этот печальный факт уравновешивается наличием вон той дамы с автоматом.

«меньше занудства». Так, взрывов и перестрелок в игре масса, респаун в случае смерти моментальный, врагов моря и океаны, а в классах персонажей прописались девушки в очень откровенных нарядах. Все на радость пользователей!

Да и по духу Lost Planet 2 далеко не мрачноватый оригинал. Тут почти нет крови – только оранжевые лужи «тепла». Важные персонажи не погибают по ходу прохождения особо пафосным образом – их тут попросту нет. А при удобном случае самому себе в монитор можно помахать ручкой или встать в забавную позу по завершении задания. Последнее настолько не к месту, что иной раз кажется, будто это

ПОДОБНО ПЕРВОЙ ЧАСТИ, LOST PLANET 2 КРАЙНЕ НЕОДНОЗНАЧНА.

развеселая пародия на первую серию. Хотя виноваты во всем, как нетрудно догадаться, японские корни игры. Для понимания ситуации достаточно вспомнить мультиплеер консольной Metal Gear Solid 4, где в роли средства передвижения выступала гигантская катапульта-рогатка, а среди полезного снаряжения был журнал для взрослых.

Впрочем, это все только по форме. Содержание кооперативной кампании не выдает в действе комедии – в заставках все предельно собранно и претенциозно (slow-mo, киношные ракурсы съемки, мощное музыкальное сопровождение), а сюжет пусть и упростился, но все равно обходится без шуток

Боссы тут не просто огромные – ГИГАНТСКИЕ! И убиваются они очень-очень долго.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

+ Мехи, затягивающий геймплей, разнообразные декорации, приятная графика, широкие возможности по настройке персонажа, отличная музыка.

– Излишне суматошный мультиплеер, слабое взаимодействие с партнерами по игре, минимум ощутимых инноваций, полное отсутствие лицевой анимации, неудобства в сетевой игре, насильная привязка к Windows LIVE.

ПРИЯТНЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ БОЕВИК С ПОТЕНЦИАЛОМ. НА PC И С LIVE ЕГО БЫСТРО ЗАБУДУТ, К СОЖАЛЕНИЮ.

7.0

хорошо

любого калибра. Играем мы за обычное пушечное мясо, и оно оказалось на редкость молчаливым – не в пример языкастому Маркусу Фениксу из Gears of War.

Всего в игре есть несколько «сюжетных» эпизодов по 3 миссии каждый. Все они рассказывают о том, как несколько бойцов одной из противоборствующих фракций (в основном Снежные Пираты и NEVEC) бегают по E.D.N.III и устраивают классическую охоту на жуков, о которой морпехи из «Чужих» и не мечтали. Ничего существенного за это время обычно не происходит, просто перестрелки, за которыми следуют перестрелки и которые замыкаются боссами. В роликах, тем временем, творится бред, который нужен чисто для «галочки» как авторам, так и геймерам. Что не так уж и плохо, потому что дизайнеры, в отличие от сценаристов, иной раз пытаются разбавить события чем-нибудь «из ряда вон»: то из вертолета дадут пострелять по летучим акридам (где можно попутно наслаждаться видом заснеженных каньонов), то придется защищать зонды от наемников определенное время, то идущий на всех парах поезд придется угнать. Несмотря на некоторое однообразие, Lost Planet не дает заскучать и старается по мере сил показать нечто необычное или доселе невиданное в сериале. Получается у неё не всегда, но если уж выходит, то готовьтесь подбирать челюсти.

▲ *Подобные спецэффекты придется наблюдать каждые пару минут. Взрывается в Lost Planet 2 все.*

БОРЬБА ЗА ТЕПЛО

Поначалу, в главном меню, кажется, что Lost Planet 2 просто ломится от контента. Столько иконок, бравурная музыка, многообещающая карта на пол-экрана!

Читаем: пресловутый кооперативный режим прохождения, мультиплеер, тренировочный режим (где можно научиться бегать, прыгать и стрелять на ботах), «гардеробная» (где персонажа можно слепить подобающим образом).

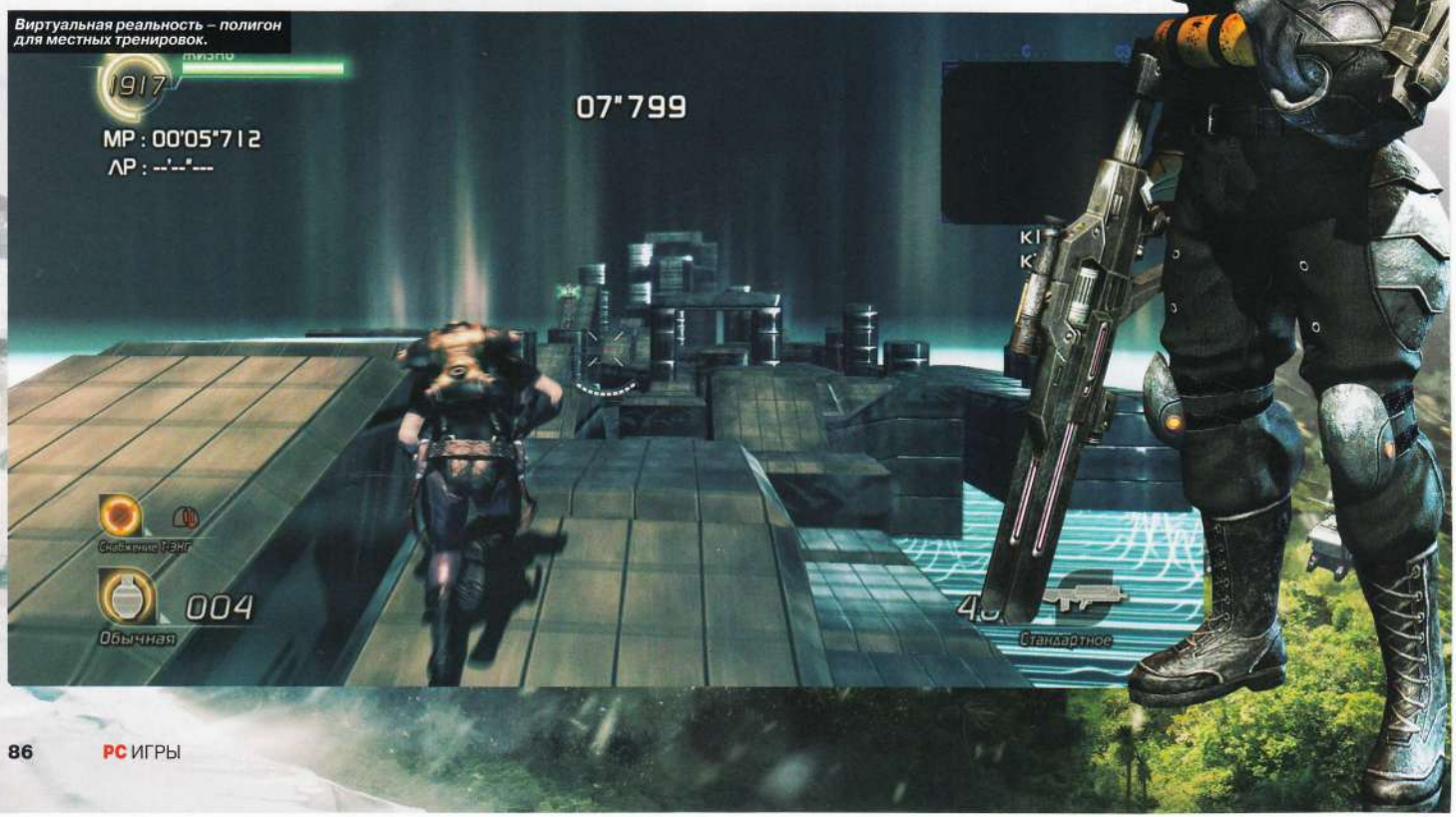
На деле оказывается, что тренировка не учит толком ничему. Это обычная гонка со временем, осложненная управлением, да бои с ботами на картах из мультиплеера. Туториала как такового нет (только редкие таблички с пояснениями), что делать и куда бежать, временами не подсказывают. Плохо.

Кастомизация, напротив, в умелых руках творит чудеса. Настроить жесты, выбрать оружие, спецспособности и подкрасить наряд – возможностей выделиться из толпы масса. Так и выходит, что в бою можно сразу, без ника над головой, определить своего врага или товарища «на глазок». Приятно, что это распространяется и на сюжетные миссии.

Сетевая игра в Lost Planet 2 не выдающаяся – но адекватная. Множество хитрых тактических возможностей («кошка», например, все еще позволяет запрыгивать в отличные места, что

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

«1С-СофтКлаб» уже несколько лет является официальным дистрибьютором и локализатором игр Capcom в России, поэтому издает она их по-особенному. На полках магазинов можно найти два варианта Lost Planet 2 – в DVD-боксе и здоровенном джевеле. Такой трехъярусной коробки мы не видели уже года четыре. Дело в том, что в нем лежит целых три диска. Нет, это не игра такая большая, просто последний из них добавляет русский дубляж и ставится по желанию, не по принуждению. Текст, правда, будет на великом и могучем даже без него. Озвучка получилась адекватной, но не более – актеры просто зачитывают текст почти без эмоций и интонации. Английская версия, кстати, тоже не блистала в этом плане.



Виртуальная реальность – полигон для местных тренировок.

уж говорить о щитах, гранатах и стационарных пулеметах) и бодрый геймплей портит лишь одно – суматошность. Что-то все время взрывается, кто-то пролетает спиной вперед, гранаты падают под ноги слишком часто... В такой обстановке не то что план продумать невозможно – понять, кто в кого стреляет, порой затруднительно. И ещё сложнее научиться выживать. Не просто так достижение, дающееся за один выигранный матч, называется «Добро пожаловать на войну!», лучше определения какофонии на экране не придумать. Со временем оказывается, что головной мозг тут не нужен – главное палить во все, что бегает без надписи над головой, очки и уровни наберутся сами собой.

На этом фоне прохождение кампании кажется каким-то «тетрисом» на первой скорости – все размеренно бегут, стреляют, седлают мехов и прыгают с невероятных высот (как ноги не ломают?). Взаимопомощь минимальная, компаньоны работают отдельно друг от друга и объединяются, лишь когда надо убить сильного противника или взять неприступную крепость. В этих сценах, довольно эпичных, к слову сказать, одному победить очень и очень сложно, ибо акриды категории G сильны, живучи и опасны. Хотя и людишки далеко не беспомощны. После совместной охоты соратники разбредаются, чтобы не мешать друг другу воевать и исследовать уровни. Все ради ценных очков и высшего ранга S в конце миссии. Это можно расценивать и как недостаток (какой прок от коопа, если игроки не сообщаются-то толком), и как достоинство геймдизайна (игровой процесс веселый, не утруждающий, местами даже очень соревновательный).

Боты, в отличие от живых игроков, стараются прикрывать. Что не отменяет их периодической тупости и неуклюжести.

ДОКТОР «НО»

Подобно предшественнику, Lost Planet 2 неоднозначен. Крайне. И вопрос «но» это лишь подтверждает. Кооператив хорош, но согласованной игры, как уже говорилось, почти нет, а подсоединиться к отряду во время прохождения какого-то уровня (мало ли, нет лобби со свободным местом) нельзя. Тропики и прочие локации красивы, но вечная мерзлота в ори-

LOST PLANET 2 ВОСПРИНИМАЕТСЯ СОВСЕМ НЕ ТАК, КАК EXTREME CONDITION, А ДЛЯ СИКВЕЛА ЭТО РЕДКОСТЬ.

«ДАННЫЙ ТОВАР НЕДОСТУПЕН В ВАШЕМ РЕГИОНЕ»

Почему мы так не любим надпись Games for Windows LIVE на коробке игр с продвинутыми сетевыми режимами? Потому что это неудобная, громоздкая и ущербная калька с Xbox LIVE, чисто консольного сервиса с приспособленным для джойпадов интерфейсом. Обновления нельзя качать в фоновом режиме, подключение к матчам долгое, да и живых людей сложно найти. Полное лобби в 16 человек это чудо, в природе почти не встречающееся. Даже до 10 мест редко когда набирается. Забавно, что игра доступна и в куда более удобном Steam – но только не в нашей стране. Как и Dead Rising 2 с недавних пор. Почему – неизвестно. Но факт остается фактом – сервису от Valve Lost Planet 2 подходит куда лучше, чем тормозному Windows LIVE. И люди это понимают, потому и берут версию с интернет-магазина, если могут.

Games for Windows LIVE

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Capcom – одна из самых известных японских компаний. Основали её в 1979 году в Осаке и нарекли Japan Capsule Computers (отсюда и современное имя – Capsule Computers). Непосредственно выпуском игр Capcom стала заниматься в 1984 году, когда создала аркаду Vulgus. Шли годы, и компания обогащалась брендами. Street Fighter, Mega Man, Resident Evil, Breath of Fire, Devil May Cry, Captain Commando, Monster Hunter, Dino Crisis – все это оригинальные наработки, которые до сих пор доятся, и доятся, и доятся (Capcom любят порицать за тягу к ненужным сиквелам). С наступлением нового тысячелетия японцы стали интересоваться PC-рынком. Результат вы знаете – замечательные порты отличных консольных игр.

CAPCOM

Release by NAL SUR KOSMOS

Персонажу можно выбрать оружие, цвет наряда, победные позы – словом, облагородить под себя.

гинале была чем-то сродни торговой марке – запоминающимся элементом, выделявшим Extreme Condition из сонма других шутеров от третьего лица. К тому же в сиквеле не ощущается свободы – герои бегут по туннелю, окрашенному в понятно какие цвета. А раньше создавалась какая-никакая, но иллюзия того, что мы действительно исследуем бескрайние просторы недружелюбной E.D.N.III. Карты разнообразные, но их банально мало – 5 штук всего. Мультиплеер сам по себе любопытен, но из новинок там лишь кооперативный режим прохождения. Режимов много, но в России и через Windows LIVE они работают очень плохо. Сингл есть, но без Интернета даже в него не попасть (опции нет как таковой, можно создать игру и бегать с ботами, единственный вариант). И, наверное, самое главное: Lost Planet 2 неплоха, занятна и без претензий, но все, что касается геймплея, взято из первой части. Да, теперь можно играть в восемь рук вместо двух, но мехи, оружие, виды жуков, сетевые побоища, карты к ним и даже некоторые эпизоды Capcom бессовестно скопировала из оригинала трехлетней давности. А он сам по себе не был самым свежим боевиком на свете.

ПРИШЕЛЕЦ

«Затерянная планета в квадрате» – так читается настоящее заглавие. Оправдан ли этот квадрат? Сложно сказать. Минимум новшеств, убитый сценарный потенциал, сломанный LIVE – все это не красит Lost Planet 2. Но бодрый геймплей, эпичные схватки, хорошая музыка и ударная постановка все же худо-бедно вытягивают проект из болота посредственности – по крайней мере, на нашей платформе, где подобные игры встречаются нечасто, а посему и внимания приковывают больше. На консолях же игру чуть ли не распяли – слишком много там подобных экшнов. Ну, скажем Capcom спасибо хотя бы за то, что они, в отличие от многих своих сородичей, удостаивают компьютеры своим пристальным вниманием. ■

В конце каждого задания подсчитываются очки и выдается рейтинг. Если играть одному с ботами, в подавляющем большинстве случаев он будет S, то есть высшим.

LOST PLANET: МИР УЭЙНА

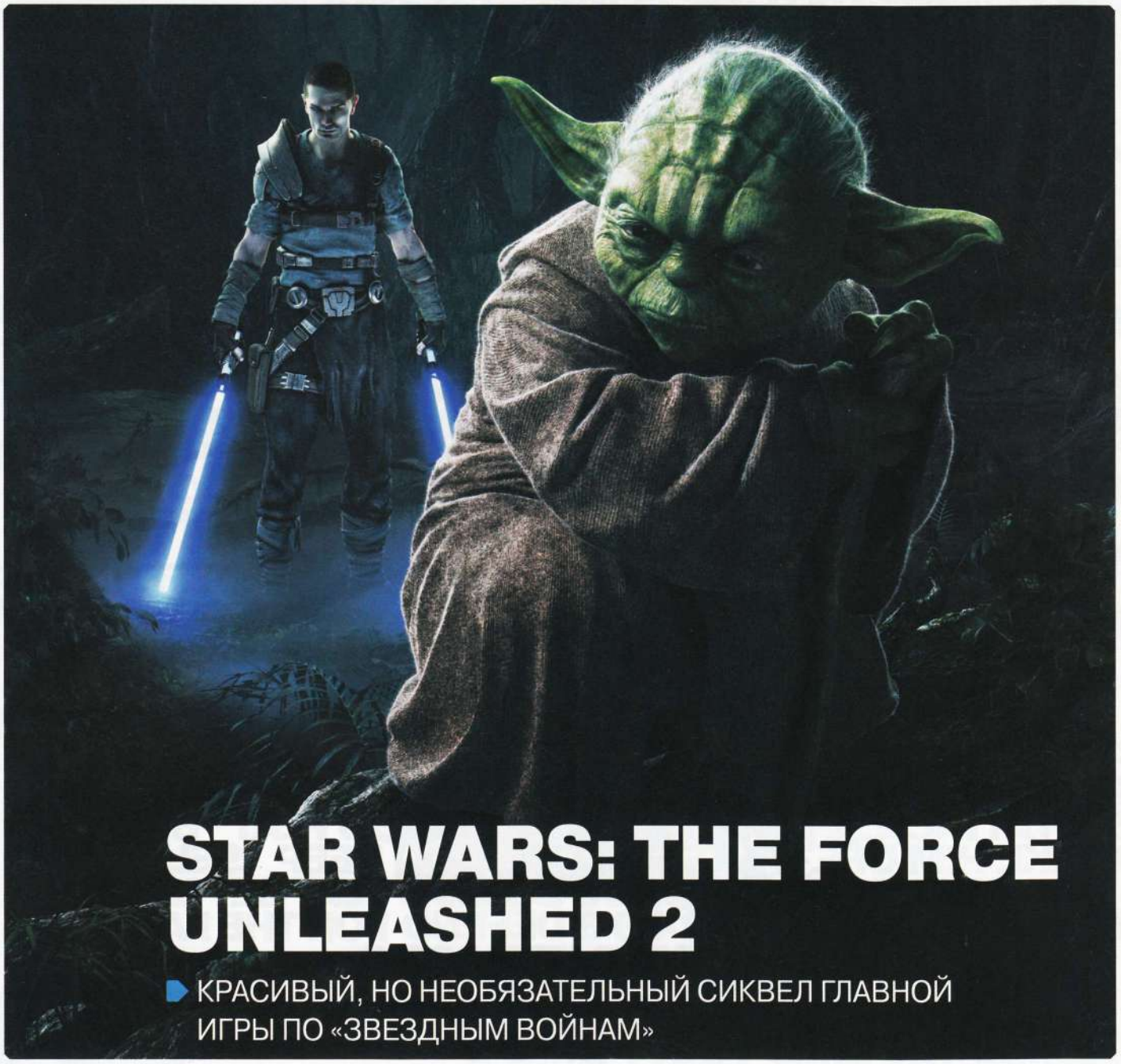
Между событиями Extreme Condition и Lost Planet 2 лежат целых 12 лет. Что же случилось тогда, во время первого знакомства с планетой E.D.N.III? Осторожно, спойлеры.

После того как Земля стала практически непригодной к жизни (войны, загрязнения и глобальное потепление), род людской в лице корпорации Neo-Venus Construction (NEVEC) начал искать пригодное место для переселения. Выбор пал на планету под кодовым названием E.D.N.III, переживавшую в то время жуткий ледниковый период. Но не катаклизм стал главной угрозой – ею стали акриды, насекомоподобные существа, живущие в земле. Началась война, в ходе которой аборигены победили. Однако колонизаторы не ушли – просто стали кочевать по планете в поисках тепла. А NEVEC продолжила приобретать все большую и большую мощь. Через 150 лет после Великой войны молодой Уэйн Холден вместе с отцом Гейлом охотились на легендарного акрида по кличке Зеленый Глаз (Green Eye). Их начинания не увенчались успехом, и Уэйн лишился родственника в ходе тяжелой схватки. Уйдя с поля битвы, мех Холдена заглох где-то в снегах, и его владелец впал в своего рода криогенный сон (климат и особое тепловое устройство подсобили), попутно потеряв память о произошедшем. Парня спасли только через 30 лет (!!!). Его приютили Снежные Пираты во главе с Юрием Солотовым, которые активно боролись с тиранией той самой NEVEC. Со временем Уэйн сам стал полноценным членом шайки – и даже вспомнил, что его отца на самом деле сжили со света представители зловещей корпорации, а не большой жук (которого он прикончил сам вскоре после пробуждения). Вместе с Пиратами Холден начинает мешать планам NEVEC по уничтожению человечества с помощью T-ENG (расшифровывается как Thermal Energy – «тепловая энергия»). В финале Extreme Condition Уэйн и его друзья вовремя остановили процесс и даже обратили его в свою пользу. Благодаря теплу льды оттаяли, и у человечества появилась возможность заселить E.D.N.III заново…

…которой они не воспользовались, судя по Lost Planet 2.

ПОХОЖЕ НА: Star Wars: The Force Unleashed, Devil May Cry 4
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Кирилл Перевозчиков



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

КРАСИВЫЙ, НО НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ СИКВЕЛ ГЛАВНОЙ ИГРЫ ПО «ЗВЕЗДНЫМ ВОЙНАМ»

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** LucasArts, Aspyr
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 9600GT или Radeon 3850
- **ИНТЕРНЕТ:** www.lucasarts.com/games/theforceunleashed2

The Force Unleashed под номером раз вышла на всех мыслимых и немыслимых платформах (включая смартфоны Nokia и, кажется, холодильники с ЖК-дисплеем) и стала самой успешной, самой продаваемой и самой важной игрой по «Звездным войнам» в истории. Проект позиционировался как недостающий кусочек пазла, связующее звено между новой и оригинальной трилогией Star Wars – и, в общем, являлся им в полной мере. ПК-версия, правда, опоздала на год и вышла, когда разработчики уже успели анонсировать вторую часть.

Мы писали в сентябрьской теме номера, что сюжетная линия Star Wars: The Force Unleashed 2 – сама по себе достаточно смелое решение. Речь в новой игре идет о безымянном клоне Старкиллера, протагониста первой части, тайного ученика Дарта Вейдера. Стремясь создать себе нового, на этот раз идеального падавана, Вейдер отправляется на Камино – планету-океан, известную вечными дождями и лучшими в Галактике специалистами по клонированию (именно на Камино была создана армия клонов, которая при падении Старой Республики переквалифицировалась в армию штурмовиков). Здесь Вейдер создает и обучает главного героя The Force Unleashed 2 – пока тот мучается фантомными воспоминаниями и проваливает один за другим учебные тесты. Не сумев проткнуть мечом голографическую копию бывшей возлюбленной Джуно, Старкиллер сбегает от Вейдера и отправляется на поиски ответов. Мы не будем здесь обсуждать, насколько правдива теория клонирования джедаев – в конце концов, в некоторых книжках по Star Wars упоминаются даже клоны самого Императора. Главное, что такой сюжет изящно объясняет, почему нам снова приходится изучать новые трюки по владению Силой, – дело в том, что клонированный Старкиллер просто «вспоминает» их по ходу игры. Схожим образом работает и вся остальная прокачка – она теперь устроена гораздо понятнее и логичнее, поскольку из врагов выпадает только один вид опыта, который тратится сразу на все способности. Вообще, при игре в The Force Unleashed 2 быстро становится понятно, что авторы много и внимательно изучали серию God of War.

СИЛОВЫЕ СТРУКТУРЫ

Базовый геймплей практически не изменился: мы по-прежнему отправляем на тот свет толпы штурмовиков, делая это максимально разнообраз-

Release By NALSURkosmos

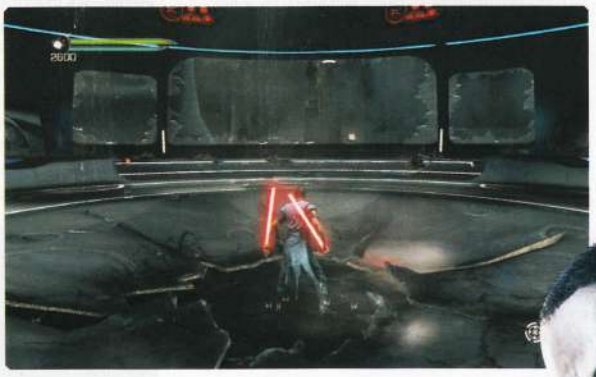
но: здесь на помощь приходят хорошо знакомые возможности Силы: толчок (Force Push), телекинез (Force Grip), молния (Force Lightning) и далее по списку – из первой части переехали абсолютно все умения, включая впечатляющий Force Repulse (который хочется использовать абсолютно везде, но делать это не слишком удобно). Единственный по-настоящему новый прием – Jedi Mind Trick, который заставляет врагов либо с разбега бросаться в пропасть, либо атаковать своих собратьев – также пару раз этот трюк пригодится для открывания дверей с противоположной стороны.

УБИТЬ ШТУРМОВИКОВ...

Интереснее сделано фехтование на световых мечах – теперь их два, и орудует ими Старкиллер заметно быстрее. На месте и каноническая бескровная расчлененка – головы и руки отрубать можно (и нужно), вот только никакой кровищи ждать не приходится, согласно законам вселенной, световой меч мгновенно прижигает любые раны. Кстати, замена кристаллов, отвечающих за цвет клинков, теперь носит не только декоративный характер – каждый из них отныне дает небольшой, но приятный бонус (быстрее регенерация здоровья, больше опыта за разрушение предметов меблировки и т.п.).

Эффектности битвам добавляют два новых «захвата»: при нажатии одного из двух сочетаний кнопок камера приблизится, а Старкиллер либо мгновенно (и очень красиво) проткнет противника мечом, либо подбросит его в воздух и конец комбинации оставит на ваше усмотрение – оба эти приема работают настолько безотказно, что, по сути, являются легальными читами. Наконец, последнее серьезное нововведение (нагло скопированное у все того же God of War) – режим «ярости», в котором каждая способность Старкиллера умножается на сто. К сожалению, счастье это крайне мимолетно, а чтобы его заслужить, придется очень

«Что будем делать сегодня вечером, Брейн? – То же, что и всегда, Пинки. Попробуем захватить мир».



Все орденоносные технологии первой части на месте – стекло убедительно бьется, штурмовики беспомощно болтаются в воздухе и держатся за руки.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Отличная графика, улучшенная боевая система и более логичная прокачка. Первые несколько часов – действительно выдающийся экшн.

Ближе к середине игра ударяется в такое самокопирование, что порой хочется выть от скуки – а потом SWTFU2 неожиданно заканчивается.

ХОРОШИЙ СИКВЕЛ, КОТОРЫЙ, ПОХОЖЕ, ПРОСТО НЕ УСПЕЛИ ДОДЕЛАТЬ В СРОК. ДЛЯ ФАНАТОВ STAR WARS – В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРИОБРЕТЕНИЕ.

7.0

хорошо

PC-ВЕРСИЯ

PC-версией во второй раз занималась компания Aspyr – и справилась с этой задачей гораздо лучше, чем в случае с The Force Unleashed – Ultimate Sith Edition. Во-первых, игра выглядит точно так же, как и на консолях – и в данном случае это плюс, поскольку все три ключевые технологии (Euphoria, Digital Molecular Matter и Havok) нисколько не тормозят игровой процесс. Вообще, оптимизация выполнена на вполне достойном уровне – для максимальных настроек вполне хватит видеокарты среднего уровня. Но самое главное – в Aspyr серьезно поработали над управлением с клавиатуры и достигли удивительных результатов. В The Force Unleashed 2 вполне можно играть без геймпада, не испытывая при этом каких-либо неудобств. Хотя джойстик от Xbox 360 по-прежнему можно подключить к компьютеру, теперь в этом нет никакой нужды.

Побег с Камино сделан крайне эффектно – хотя похожая ситуация с падением повторится еще как минимум дважды.

▲ *Чтобы уничтожить силовой щит планеты Камино, Старкиллер в одиночку отправляет в сторону генератора целый повстанческий крейсер.*

долго и изобретательно убивать толпы одинаковых штурмовиков.

...ПОВТОРИТЬ ДЕСЯТЬ РАЗ

И если по поводу уничтожения стормтруперов никаких вопросов не возникает – это по-прежнему максимально весело и не надоедает никогда – то попытки игры внести в эти битвы разнообразие с треском проваливаются. Да, здесь есть новые типы противников – вооруженные лазерными мечами аколиты ситхов (ученики Имперской гвардии) и их коллеги, которые пользуются исключительно Силой. Есть и несколько боевых дроидов нового образца (мелкие паучки легко уничтожаются с помощью Force Repulse, а их стелс-коллеги любят, когда их бьют электричеством) и, конечно, небольшие боссы – старые добрые шагающие танки AT-AT и их меньшие собратья, запускающие в Старкиллера ракеты (которые нужно отбивать лазерными мечами). Проблема таких суб-боссов заключается в том, что все они убиваются по одной и той же скучной схеме – после нескольких дистанционных атак над врагами появляется кнопка, которая запускает скриптовую сценку, – так же как, правильно, в God of War. Особенно в этом контексте раздражают абсолютно одинаковые боссы-роботы, у которых сначала нужно отобрать щит, а потом долго и мучительно кидать в них световым мечом, чтобы в двадцать пятый раз увидеть знакомое интерактивное добивание.

КТО-ТО НЕ УСПЕЛ

Однако все вышесказанное актуально только для второй половины игры. Дело в том, что в первые несколько часов The Force Unleashed 2 ощущается совершенно иначе, почти как лучшая игра на планете. Речь про первые три уровня, лучший из которых – на Като Неймодии – заканчивается по-настоящему эпической битвой с гигантским Горогом – чудищем раз в сто больше Ранкора, шириной с хороший футбольный стадион. После всего этого великолепия у разработчиков, кажется, то ли закончился бюджет, то ли начали поджимать сроки разработки – Старкиллер срочно отправляется на планету Дагоба (минутная пробежка по лесу, пятиминутный разговор с Магистром Йодой... и все), после чего игра скатывается в беспросветный мрак самоцитирования, самокопирования и однообразия. Даже подробнейшая финальная битва и неожиданная «альтернативная» концовка не спасают ситуацию. The Force Unleashed 2 до конца остается очень приличным слэшером в смысле боевой системы, но однообразные коридоры и одинаковые враги второй половины навевают тоску, а затем игра неожиданно заканчивается – всего здесь около 5 часов действия, ровно в два раза меньше, чем в первой части.

ДЖЕДАЙСКИЕ ТОНКОСТИ

Мы уже упоминали, что стиль, который использует Старкиллер во второй части, называется Джар'кай – это когда джедай пользуется сразу двумя (как правило, идентичными) световыми мечами. Стиль содержит в себе множество преимуществ, главные из которых – усиленная быстрая атака двумя мечами и возможность отбиваться одновременно от нескольких противников. У этого стиля, однако, есть и один серьезный недостаток – сложнее блокировать сильные удары двуручными лазерными мечами. Поэтому для того, чтобы овладеть Джар'каем, требуется серьезная физическая подготовка.

ПО КРЫШАМ

В рамках рекламной кампании SWTFU2 в социальной сети появилась стилизованная под «ретро» игра Escape from Kamino – дословный клон инди-платформера Canabalt, но с одной важной особенностью: социальным мультиплеером. В игре можно выбрать роль Старкиллера или Бобы Фетта – и немедленно начать бег по платформам планеты Камино. При этом вы будете убегать или гнаться за вполне реальным пользователем Facebook – игра просканирует ваш список друзей и, если ни у кого не окажется этой игры, предложит выбрать соперника автоматически.

▼ *Самый красивый уровень в игре – планета Като Неймодиа, родина неймодианцев.*

Максимальный уровень владения Force Grip: можно поднимать в воздух сразу три предмета.

НЕ ТРИЛОГИЯ?

Одна из концовок The Force Unleashed содержит явный намек на сиквел – вот только третьей части может и не быть. По слухам, разработка SWTFU3 была прекращена, когда команду покинул главный дизайнер первой части Хэйден Блэкмен. Однако руководитель разработки The Force Unleashed 2, Хулио Торрес, недавно опроверг эти инсинуации. По словам Торреса, после финала второй части и перед четвертым эпизодом «Звездных войн» остался существенный промежуток времени – как раз для The Force Unleashed 3 (которую, видимо, следует ждать не раньше 2012 года).

Как и прежде, любой прием Силы можно сначала «подзарядить», удерживая кнопку.

ЛИЧНЫЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ ДАРТА ВЕЙДЕРА

Все это, конечно, вовсе не означает, что Star Wars The Force Unleashed 2 нужно обходить стороной – особенно, если при звуке Имперского марша у вас отключаются области сознания, отвечающие за здравый смысл. Здесь по-прежнему одна из самых выдающихся физических технологий в истории – DMM, Digital Molecular Matter, позволяющая в реальном времени деформировать любой материал (ожидайте красивейшие разрушения локального и глобального масштаба).

Графика стала еще лучше (хотя не так много мультиплатформенных игр сегодня смотрятся лучше первой The Force Unleashed 2007 года выпуска) – уровни выглядят роскошно, игра ничуть не тормозит и прекрасно управляется с клавиатуры. Пожалуй, для ПК-аудитории (то есть, нас с вами) релиз SWTFU2 – куда более важное событие, чем для консольщиков, у которых почти одновременно вышли еще три вполне приличных слэшера. К тому же, при всех недостатках, это очень внятный, стильный и – что немаловажно – крайне любопытный с точки зрения сюжета экшн, дающий бесценную для многих возможность еще раз вернуться в одну далекую-далекую Галактику, включить погромче саундтрек Джона Уильямса и отправиться по местам боевой славы. Да и в какой еще игре у вас будет возможность угнать личный истребитель Дарта Вейдера? ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

LucasArts-студию очень просто спутать с LuacArts-издателем – это более или менее одна и та же компания, но игры медийный гигант теперь редко делает самостоятельно, предпочитая отдавать их сторонним студиям. Первая The Force Unleashed стала исключением из правил – и была признана самой продаваемой игрой по «Звездным войнам» в истории.

Подсмотренный у God of War режим ярости работает редко, но метко.

ПОХОЖЕ НА: Pro Evolution Soccer 2010, FIFA 11
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-8 игроков

Автор: Павел Демин

ЖАНР: Sports
ИЗДАТЕЛЬ: Konami
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Konami
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта уровня GeForce 6600 или Radeon X1300
ИНТЕРНЕТ: www.konami-pes2011.com

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

НА ХВОСТЕ У FIFA 11

Исторически сложилось, что Pro Evolution Soccer выходит позже FIFA. Этот факт не имеет для Konami никакого значения в плане внесения изменений в свой продукт: разница между релизами не настолько велика, но дает решающее психологическое преимущество. На протяжении длительного срока Konami его стабильно использовала, выпуском PES уверенно ставя жирную точку в очередной главе противостояния двух футсимов. Однако в этом году электроники устроили настоящую революцию, разорвав и выбросив в мусорное ведро привычный сценарий.

Готова ли Konami писать историю с чистого листа?

FIFA и PES, словно два хорошо обученных солдата, шагают в ногу уже восьмой год: Pro Evolution Soccer 2011 – десятая итерация японского футсима и восьмая, вышедшая на PC. За это время пальма первенства переходила от одного сериала к другому неоднократно, однако расстановка сил менялась незначительно: у обоих футсимов лагери поклонников давно сформировались. Кому важнее собственно футбольная составляющая, богатые тактические возможности и вызов со стороны ИИ, традиционно выбирали Pro Evo. Кому важнее подача материала, наличие лицензированных лиг, команд и футболистов, соперничество с реальными оппонентами онлайн, как правило, останавливались на FIFA. С выходом FIFA 11 все изменилось. Игра сочетает в себе отличную графику и дарящий новую степень свободы геймплей, притом, что лицензии на все и вся от EA никуда не уплыли... Многие приверженцы PES в этом году перешли по другую сторону баррикад еще до выхода очередной итерации японского футсима.

НОВЫЙ СЕЗОН

Как Konami в столь сложной ситуации не растерять аудиторию? В первую очередь повышать степень аутентичности, добы-

KONAMI ПОШЛА ДАЛЬШЕ СВОИХ КОНКУРЕНТОВ И, ПО СУТИ, УНИЧТОЖИЛА ТАКУЮ СУЩНОСТЬ, КАК ПОЛУАВТОМАТИЧЕСКИЕ ПЕРЕДАЧИ.

Новая система дриблинга на 360 градусов в действии.

Игра вратарей по-прежнему оставляет желать лучшего...

Питерская связка «Аршавин - Кержаков»...

...спустя столько лет работает как часы.

вать лицензии, причем решающее значение имеют уникальные. Словно чуя, что двух полностью (французская Ligue 1 и голландская Eredivisie) и трех частично (итальянская Serie A, испанская Primera и английская Premier League) лицензированных лиг (причем из английских клубов официально представлены только Manchester United и Tottenham Hotspur) будет явно недостаточно, для PES2011 выбили европейские Лигу Чемпионов и Лигу Европы и латиноамериканский Кубок Либертадорес. FIFA таким похвастаться не может – японцы ставят себе большой жирный плюс.

Еще одно заметное преимущество – Master League, которая теперь доступна в онлайне. В то время как «электроники» идут по пути облегчения режима карьеры в FIFA, многие введенные ранее опции которого действительно слишком утяжелили геймплей, Konami двигает PES навстречу Football Manager более вдумчиво. Развитие футболистов, тренировки, трансферы, менеджмент персонала аккуратно вписаны в геймплей и не подавляют собственно футбол – то, ради чего люди и запускают футсимы.

Авторы полностью перелопатили архаичный интерфейс тактического экрана. Причем изменились не только внешний вид и управление (теперь это drag'n'drop), но и возможности. Помимо детального задания схемы игры, расстановки и модели поведения каждого игрока в атаке и защите, можно установить дистанцию поддержки со стороны партнеров при розыгрыше мяча, интенсивность смены позиций, динамику атак и прессинга, уровень линии защиты и компактность размещения обороны при отборе мяча. Все эти установки имеют реальное отражение в поведении футболистов на изумрудном газоне и формируют стиль игры команды, ровно такой, какой вы желаете.

СИММЕТРИЧНЫЙ ОТВЕТ

Синхронности EA и Konami позавидовали бы, наверное, даже наши олимпийские чемпионки Анастасия Давыдова и Анастасия Ермакова. Вот и в этом году ключевая фича FIFA 11 на PC – дриблинг на 360 градусов – как по заказу, появилась и в Pro Evolution Soccer 2011, а управление обводками и финтами наконец-то перекочевало на правый аналоговый стик (разумеется, ни о какой игре на клавиатуре речи не идет). Но все эти изменения не так повлияли на игровой процесс, как новая система передач. Нужно ли напоминать, что похожее произошло и с FIFA? Однако Konami пошла еще дальше, по сути уничтожив такую сущность, как полуавтоматические передачи. Даже при перепасовке «на лету» требуется корректно задавать направление и силу паса, причем расчет данных параметров почти не привязан к адресату, а автоматическая корректировка если и происходит, то незначительная. Это, с одной стороны, осложняет комбинирование, но, с другой, открывает новую степень свободы при реализации своих задумок. Такой поворот событий фактически превратил функцию «пас на ход» в анахронизм: прибегать к соответствующей кнопке теперь приходится гораздо реже. Словно подчеркивая важность нововведения, авторы перенесли из угла экрана прямо под ноги каждого футболиста шкалу силы паса/удара, которая мозолит глаз так же, как и новый «неоновый» индикатор (к счастью, отключаемый). А вот при вводе мяча вратарем шкала удара по-прежнему отсутствует.

Архаичный интерфейс сменил симпатичный и функциональный drag'n'drop.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Полная свобода действий при комбинировании, новые системы дриблинга и исполнения передач, отличная Master League, лицензированные Лига Чемпионов, Лига Европы и Кубок Либертадорес.

Судья зверствует, вратари часто ошибаются, баланс атаки и обороны чрезмерно смещен к обороне, ужасные комментарии.

НОВОВВЕДЕНИЯ PES2011 НЕ ПОЗВОЛИЛИ ОБСТАВИТЬ FIFA 11, НО ЗАДАЛИ НОВЫЙ ВЕКТОР РАЗВИТИЯ СЕРИИ.

7.5

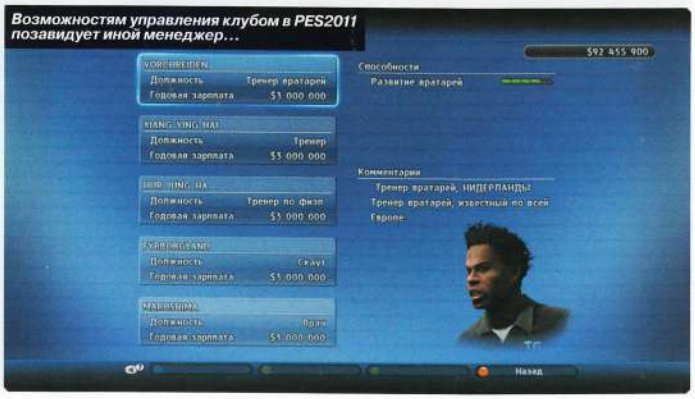
хорошо

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Konami – японская компания, которая возникла в 1969 году как прокатчик и наладчик джукбоксов (музыкальных автоматов) в Осаке, ныне является одним из крупнейших игровых издательств, который по-прежнему не чурается детских игрушек и игровых автоматов. Футбольная история Konami берет свое начало в 1996-м, именно тогда был выпущен симулятор World Soccer Winning Eleven, импортную версию которого под названием Pro Evolution Soccer в Европу и Америку начали завозить начиная с пятой итерации. В 2003 году Pro Evolution Soccer 3 (World Soccer Winning Eleven 7 International) неожиданно появился на PC, пошатнув монополию EA.

С Криштиану Роналду в борьбу вступать бесполезно, вот защитник и ринулся сразу к воротам.

После перехода в «Реал» параметры Хаби Алонсо как в FIFA 11, так и в Pro Evolution Soccer 2011 значительно возросли.


Возможностям управления клубом в PES2011 позавидует иной менеджер...

Судья не помеха хорошему удару.

Чистый подкат всегда эффектен.

НОГИ НЕ ДЕРЖАТ

Видимо, чтобы высветить другое важное нововведение PES2011 – свежую систему взаимодействия и единоборств, японцы решили сделать судью главным действующим лицом футбольного представления. Игроки теряют равновесие и падают от малейшего толчка или жестко поставленного корпуса, а если не отпустить клавишу ускорения, так и вовсе летят кубарем. Арбитр не упускает возможности напомнить о своем присутствии с помощью свистка, и мы вновь и вновь оцениваем в повторе прелестную инверсную кинематическую анимацию...

Впрочем, есть у нововведения и положительные моменты – в частности, борьба корпусом проходит более реалистично, корректно учитывается масса и габариты футболистов. Вот, если бы еще рефери не был так суров...

К счастью, к версии 2011 года Pro Evo также избавился от своего главного геймплейного бага – дисбаланса параметров в сторону скорости. Шустрые футболисты в предыдущих версиях раз за разом ускользали даже от цепких, но габаритных защитников, по-читерски взламывая оборонительные порядки. Нынче такого разгула быстроногих не наблюдается. И вообще ИИ защитников возрос невероятно. Стоит ворваться в свободную зону, как два-три футболиста команды-противника начинают играть по схеме индивидуальной опеки, окружая и вытесняя к центру или бровке.

К сожалению, такие крупные изменения негативно сказались на балансе атаки и защиты, теперь уже в пользу последней с некорректно большим превосходством, что вкупе с некоторыми дефектами анимации при переходе от приема мяча к его ведению сильно осложнило эффективное комбинирование. Играть против компьютера стало сложно даже со средними клубами, а гранды, ведомые искусственным интеллектом, на первых порах, будьте уверены, вас обязательно «раскатают» (автор этих строк играл на максимальном уровне сложности, доступном изначально).

ИГРОКИ ТЕРЯЮТ РАВНОВЕСИЕ И ПАДАЮТ ОТ МАЛЕЙШЕГО ТОЛЧКА ИЛИ ЖЕСТКО ПОСТАВЛЕННОГО КОРПУСА, А ЕСЛИ НЕ ОТПУСТИТЬ КЛАВИШУ УСКОРЕНИЯ, ТАК И ВОВСЕ ЛЕТЯТ КУБАРЕМ.

ПЕРЕКЛЮЧИТЕ КАНАЛ

В чем PES всегда уступал FIFA, так это в подаче материала: графике, звуке... Японцы серьезно «подтянули» интерфейс, однако в графическом плане рывка не произошло. В Konami традиционно отлично поработали над лицами футболистов, однако освещение, трибуны, стадион, газон выдающимися точно не назовешь. И эта новая камера... Действительно аутентичная, телевизионная, снимающая с одной точки и... полностью меняющая восприятие происходящего. Пока мяч находится в центре поля, все по-прежнему, но при приближении к штрафной мы начинаем смотреть на действие под углом, что требует серьезной перестройки и привыкания. Так же как и комментарии – от неуместных и шаблонных формулировок тандема к третьему матчу уши окончательно сворачиваются в трубочку. ■

Release By NALSUR kosmos

ПОХОЖЕ НА: The Elder Scrolls 4: Oblivion, Diablo 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Дмитрий Рубанов

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ГОТИКА 4: АРКАНИЯ

ПОДМЕНА ПОНЯТИЙ

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Arcania: Gothic 4
- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** JoWooD Productions
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Spellbound Entertainment
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon HD 3870
- **ИНТЕРНЕТ:** www.arcania-game.com

В психологии подменой понятий называют явление, когда предмет обсуждения описывают расплывчатыми фразами, запутывающими собеседника. Подобный прием – один из самых популярных в современном маркетинге. Вот, например, на западном рынке продолжение одной культовой ролевой игры называется Arcania: Gothic 4, а на российском – «Готика 4: Аркания». Кто сказал, что от перестановки слов смысл не меняется?

После того как JoWooD в пух и прах разругалась с бессменными авторами трех частей Gothic, игра раскололась на две половинки. Новой настоящей «Готикой 4» стала Risen от Piranha Bytes, а JoWooD вместе со студией Spellbound начали готовить полное переосмысление сериала. То есть, перед нами именно «Аркания», а никакая не «Готика 4». Маркетологи из «Акеллы», тем временем, сотворили чудо, благодаря чему весь разумный Интернет заполнен отзывами, что, мол, «Готика» уже не та.

ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ

«Арканию» и предыдущие части «Готики» роднят лишь две вещи. Это, конечно, хорошо знакомые локации Миртаны (страна фэнтезийного мира Аркания). И некоторые игровые основы, которые разработчики пока побоялись трогать. Хотя об этом чуть позже. Сначала лучше выясним, что же такого важного произошло в Миртане, что для рассказа понадобился целый сиквел?

С момента концовки Gothic 3 прошло чуть больше 10 лет (официальным признан финал с Белиаром). Безымянный герой стал королем Миртаны, взял имя Робар Третий и потихоньку начал объединять под своим знаменем окрестные земли. В какой-то момент король словно лишился рассудка. Легендарный правитель начал вести себя подозрительно, учинять террор, массовые убийства и прочие неприятные вещи, которые никак

Старый плут Диего – один из нескольких персонажей самой первой «Готики», доживших до четвертой игры.

PC-ВЕРСИЯ

«Готика» – сериал исконно компьютерный, так что обладателям PC-версии «Аркании» досталось гораздо больше плюшек, чем консольщикам. Удобное управление и быстрые загрузки – это классно, но самые заметные отличия – в качестве графики. На приличном аппарате с хорошим процессором и мощной видеокартой игра выглядит гораздо лучше, чем на Xbox 360. Освещение – реалистичнее, тени – детальнее, а огонь прямо-таки завораживает. Правда, если на приставках за 200-300 евродолларов количество кадров в секунду относительно стабильно, то на PC пресловутые 60 fps обойдутся минимум в три раза дороже.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

Первая игра знаменитого сериала, которая почти не глючит, не занудствует и не заставляет ежечасно вбивать в поисковик что-то вроде «готика, прохождение, скачать бесплатно».

Неинтересное развитие истории, скучные персонажи и линейные квесты, примитивные ролевая и боевая системы – от старой доброй «Готики» осталось лишь название.

БЕЛЫЙ ШОКОЛАД, БЕЗАЛКОГОЛЬНОЕ ПИВО, А ТЕПЕРЬ ВОТ И УПРОЩЕННАЯ ДО КОНСТРУКЦИИ ТАБУРЕТКИ «ГОТИКА».

6.5
нормально

Магию сложно назвать панацеей от всех бед, зато выглядят молнии, фаерболы и прочие фейерверки просто потрясающе.

Радость – придурковатая улыбочка, горе – придурковатая улыбочка, ненависть – придурковатая улыбочка. Над лицевой анимацией, как видите, работали профессионалы.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

Российские компании нечасто выпускают коллекционные версии игр, действительно стоящие своих денег. Красивейший бокс с «Арканией» почти за две тысячи рублей – приятное исключение. Фанатов, которым мало скромных джевела или диджипака, такой пылесборник определенно порадует. В коробке можно найти два диска (сама игра плюс полный саундтрек), толстенную книгу с рассказами об игровой вселенной, альбом с концепт-артами и основательную металлическую флешку на пару гигабайтов. Флешку, кстати, не простую, а в стиле могущественного артефакта Глаз Инноса, присутствующего в игре.

не вяжутся с образом самоотверженного победителя орков.

В самый разгар буйной агрессии на пути Робара Третьего оказалось небольшое поселение на острове Фешир. Разумеется, постройки были сожжены, население убито, а старейшина посажен на кол абсолютно без видимой на то причины. В живых остался только один житель деревни – пастух, который пару дней провел без сознания в логове местной ведьмы. Невеста мертва, друзья по частям валяются на городской площади, любимый тесть восседает на колу, какого черта творится с Робаром – неясно. Вот вам завязка, мотивация и интрига. Жаль, раскручивающаяся история не таит никаких сюрпризов, кроме довольно тривиального объяснения странностей короля. Главный герой, стало быть, новый. У пастуха нет имени, прошлое туманно, будущее – еще туманнее, зато создавая его, сценарист Ханс-Йорг, извините, Кабель вдохновлялся образом Майлза из сериала Lost. Правда, герой почему-то получился скорее похожим на главного редактора нашего видеоприложения LevelUP Евгения Попова, но господину Кабелю, понятное дело, виднее.

НЕВЕСТА МЕРТВА, ДРУЗЬЯ ПО ЧАСТЯМ ВАЛЯЮТСЯ НА ГОРОДСКОЙ ПЛОЩАДИ, ЛЮБИМЫЙ ТЕСТЬ ВОССЕДАЕТ НА КОЛУ – ВОТ ВАМ ЗАВЯЗКА, МОТИВАЦИЯ И ИНТРИГА.

БОЛЬШАЯ ЗЕМЛЯ

Первые полчаса наш любитель овец проводит на Фешире. Локация создана исключительно для обучения. Пастух учится драться, воюя на грядках с кротокрысами. Привыкает к квестам, бегая на посылки.

Улучшать, разукрашивать и чинить оружие нельзя, поэтому пользы от точильного камня мало.

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Не успела «Аркания» принести издателю первый миллион, как генеральный директор JoWood, Франц Росслер, заявил, что на четвертой части история игры не закончится. Во-первых, в обозримом будущем поклонники гарантированно увидят очередной сиквел. Во-вторых, в 2011 для «Готики 4» выйдет несколько платных дополнений. Кое-какие подробности стали известны прямо перед отправкой номера в печать. Так, ближайший аддон продолжит сюжетную линию и добавит в игру город Сетариф с прилегающими территориями. Дополнения только в планах, а в адрес создателей уже звучит критика. Есть версии, что JoWood и Spellbound перед самым релизом просто покромсали готовую игру на части. Тот же Сетариф должен был быть в «Арканию» изначально – город есть на некоторых ранних скриншотах и первых версиях игровой карты.

У игры есть интересная особенность – перед каждым диалогом с героя зачем-то снимают шлем. Потаенный смысл данного ритуала нам постичь не удалось.

ках и устраивая личную жизнь. Путешествует по собственным глюкам, изучая магию. После хулиганской выходки Робара Третьего герой садится в лодку контрабандиста Диего (вот и старые знакомые!) и отправляется в Миртану – мстить и выяснять, нет ли под королевской короной мозговых слизней.

Именно в Миртане открывается эстетическое великолепие «Аркании». Такой красивой «Готика» не была никогда! И дело не только в технологиях. Наоборот, третья часть в 2006 году была технически более продвинутой, чем четвертая в 2010. Дело в том, чего в «Готике» никогда не было, – в дизайне. Локации созданы вручную и теперь, наконец, не напоминают размноженные декорации к фэнтези от Уве Болла. Доступные территории чуть меньше таковых в «Готике 3». Так даже лучше. Города, замки, монастыри и таверны запоминаются. И только пещеры и подземелья очень скучны. На то они и пещеры. Что там может быть интересного? Для быстрого возврата в изученные районы используются порталы. Действуют они строго по цепочке, и пользоваться ими, естественно, неудобно. В той же New Vegas система быстрого перемещения между локациями реализована намного удобнее.

За восхищением, впрочем, следует разочарование. В «Аркании» нет симуляции жизни, к которой мы так привыкли по прошлым «Готикам». NPC разучились спать и заниматься повседневными делами. В лучшем случае они лишь лениво шатаются по локациям, а то и просто стоят как истуканы. Радует одно – вместе со сложными алгоритмами почти исчезли баги. Персонажи не проходят сквозь стены, не застревают в деревьях и друг в друге, не левитируют над землей. Слегка непривычно и даже грустно. Миртана испокон веков была тем еще глюкодромом.

РЕКВИЕМ ПО...

Интересных квестов – единицы. Львиную долю времени отнимают стран-

Для удобства передвижения разработчики раскидали по Миртане порталы. Пользоваться ими, как бы это странно ни звучало, неудобно.

НЕЗНАКОМЫЕ ВИДЫ

«Готика 4: Аркания» – первая игра сериала, в которой не используется движок компании Piranha Bytes (известен под названиями ZenGin и Genome). Знаете, ну и черт с ним. Вместе со старой технологией в историю ушли и многочисленные баги, глюки, проблемы несовместимости с видеокартами, со звуковыми адаптерами и прочим железом. Новый мотор, Vision 7 от сторонней компании Trinigy, работает гораздо стабильнее, да и выглядит лучше. Разные версии Vision использовались в свое время в Desperados 2, The Settlers 7 и Planet 51 Online. Движок поддерживает самые современные технологии и генерирует едва ли не самые правдоподобные спецэффекты заклинаний, из тех, что мы когда-либо видели в фэнтезийных RPG. Системные требования, соответственно, немаленькие. Качество картинки подробно описывать не будем – все прекрасно видно по скриншотам. Подвела только лицевая анимация – так убого сейчас делать нельзя.

ПРИЕМЫ

Помимо стандартного увеличения мощи, стойкости, дисциплины и прочих характеристик, в «Аркании» есть навыки и заклинания, открывающиеся по мере заполнения той или иной полоски. Ниже – самые интересные и полезные.

Мощный удар
Последний навык в строке «стойкость» превращает очень примитивную боевую систему игры в просто примитивную. Теперь, если зажать кнопку на пару секунд, стандартный удар пробивает блок и наносит значительно больше повреждений.

Убийственная точность
Здесь вплотную придется заняться полоской «точность». Зато при полной раскачке выстрел из лука или арбалета в голову будет на 30 процентов смертоноснее. Полезно тем, кто предпочитает скучным дракам на мечах чуть менее скучный тир.

Засада
Навык из разряда «почувствуй себя Сэмом Фишером». Отлично сочетается с «убийственной точностью» и плюсует еще 30 процентов урона, если врага подстрелить исподтишка.

Цепная молния
Заклинание поражает до пяти противников разом и наносит неслабый урон. Имеется как легкая вариация, так и усиленная – нужно лишь подольше подержать кнопку атаки. Пораженные противники 4 секунды пребывают в полном шоке, поэтому добить их не составляет труда.

Стазис
При помощи «стазиса» можно легко и непринужденно превратить противника в ледяную глыбу на четверть минуты, одновременно нанося сильнейшие повреждения. Единственный недостаток заклинания – обездвиженного врага нельзя атаковать.

ствия в поисках какой-то ерунды, убермонстров, кабанов, спасение угнетенных и подобная ерунда. В репликах редко бывает больше пары вариантов ответов, так что решать проблемы красноречием в «Аркании» не принято. Сюжетных развилок – и тех до финала попалось четыре штуки. Что толку? Единственно возможную концовку (само собой, с намеком на продолжение) не изменить. А еще теперь нельзя убивать важных для основного квеста NPC. И это в так называемой «Готике 4»!

И куда не плюнь – всюду такие условности. Игра лишилась почти всего, за что хардкорщики любили предыдущие части сериала. Под топор мясников из Spellbound попал не только реалистичный мир, но и учителя, гильдии, нормальный крафтинг. Стучать молотком и орудовать сковородой отныне не нужно. Достаточно изучить рецепт, собрать необходимые составляющие, нажать кнопочку «Изготовить» – и кушайте, как говорится, на здоровье.

Хватает проблем с балансом. Буквально через считанные часы после первой встречи с кротокрысами инвентарь прямо-таки распирает от высокоуровневых доспехов, крутейшего оружия и колечек «+30 единиц к магии». Причем вещички достаются даром. И куда прикажете девать честно заработанные тысячи золотых? В New Vegas хотя бы есть казино и женщины, а в «Аркании»... в «Аркании» спускать деньги не на что. Кроме, пожалуй, невероятного количества бинтов и припарок.

СИСТЕМА «НИППЕЛЬ»

Учителей разогнали, атрибуты фактически упразднили – а что, собственно, взамен? А ничего. Местная ролевая система ограничена скупым окошком навыков с пятью полосками стойкости, дисциплины, мощи, точности и скрытности (да-да, в игре остался никому не нужный убогий стелс). Еще три шкалы отвечают за магические способности и заклинания. На этом все. Получаем уровень, тратим три очка на понравившиеся навыки, ждем следующего левел-апа. От прежней «Готики» только основные расходуемые и восполняемые ресурсы организма протагониста – выносливость, мана и здоровье.

Боевая система мало отличается от того, что мы могли наблюдать в «Готике 3». Только управление стало чуть отзывчивее и адекватнее. Казалось бы: вот она, наконец, преемственность. Но нет. В данном случае родство с предками не комплимент. Один изначально доступный тип удара, блок, нелепые перекаты – вот и вся боевка. Где-то после пятого уровня можно открыть способность «мощный удар», и приемов станет в два раза больше. Целых два!

Максимально доступная, лишенная сколько-нибудь сложных элементов, приветливая для новичков – такой «Готика» не была никогда. У творения Spellbound вообще очень мало общего с настоящей немецкой ролевой игрой. «Аркания» – никак не тот феномен, которому огромное количество народу поклоняется с конца прошлого века. ■

ПОД ТОПОР МЯСНИКОВ ИЗ SPELLBOUND ПОПАЛ НЕ ТОЛЬКО РЕАЛИСТИЧНЫЙ МИР, НО И УЧИТЕЛЯ, ГИЛЬДИИ И НОРМАЛЬНЫЙ КРАФТИНГ.

На заднем плане висят чьи-то штаны. Робкая попытка сделать мир более живым и детализированным засчитана.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Студия Spellbound Entertainment делает компьютерные игры уже около 16 лет, но первой по-настоящему громкой работой коллектива из немецкого города Кель стала именно «Аркания». До этого Spellbound пробовали себя лишь в экономических симуляторах про аэропорты, да клонах Commandos в антуражах Дикого Запада, Шервудского леса и мафиозного Чикаго. Со стратегиями у немцев, впрочем, как-то не заладилось. Зато «Аркания», несмотря на критику и выпады фанатов классических «Готик», продается весьма успешно. Анонс еще одного сиквела – лишь вопрос времени.

ПОХОЖЕ НА: Left 4 Dead, Killing Floor
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2-4 игроков, многопользовательский на 2-8 игроков

Автор: Игорь Ерышев

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Valve
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 7600 или Radeon X1600
- **ИНТЕРНЕТ:** www.l4d.com

LEFT 4 DEAD 2: THE SACRIFICE

ОДИН ЗА ВСЕХ

Вечером 5 октября Steam в очередной раз «приказал долго жить». Каждое маломальски большое дополнение к Team Fortress 2 или Left 4 Dead качают столько людей, что система попросту не справляется с нагрузкой. А в этот раз работа для сетевой службы и вправду была нешуточной – порядка 5 гигабайт дополнительного контента каждому пользователю! Такое безумное количество файлов дает все основания полагать, что геймерам приготовили что-то действительно качественное, такое, ради чего не жалко оставлять Steam включенным на всю ночь и терпеть утомительное сообщение «игра в данный момент недоступна». Что вышло на самом деле – читайте ниже.

ОН УМЕР ЗА ВАШИ ГРЕХИ

The Sacrifice с самого начала подавал большие надежды. Апрельским дополнением The Passing Valve воистину «завела» публику – всего трое выживших из первой части (вместо привычных четырех), любопытные реплики о том, что же происходило за кадром, труп одного из протагонистов в какой-то пыльной каморке... Но это лишь намеки без разъяснений. За ответами всех отсылали в сторону тогда еще безымянной «Жертвы», мол, «ждите, все покажем и расскажем». Потом, за пару месяцев до релиза, в интервью разработчики признались, что делают комикс, заполняющий пробел между событиями Blood Harvest и The Passing. Из этого следовало, что разрабатывается нечто грандиозное. Действительно, зачем ещё тратить столько сил и времени? И чем ближе к заветной дате, тем сильнее у фанатов чесались руки наконец-то увидеть, как все было на самом деле.

ДВОЙНОЙ УДАР

И вот, оно случилось. Причем сразу с обеими частями дилогии. Left 4 Dead досталась только новая кампания о трех картах, а сиквелу ещё и ремейк No Mercy со всеми добавками из Left 4 Dead 2 в нагрузку.

Смысл создания «Жертвы» для L4D вроде бы ясен – доказать геймерскому сообществу, что Valve не забыла об оригинале за всеми этими мутациями и обновками для сиквела. Благородная идея, которая, судя по содержанию новых приключений байкера, менеджера, ветерана и подростка, не очень импонирует самим разработчикам.

Скажем прямо – The Sacrifice для Left 4 Dead кажется гадким утенком на фоне его же самого для Left 4 Dead 2. Хотя архитектура везде одна и та же (посредственная, надо сказать, – порт-склады-порт-склады-порт-порт), ощущения от

В СИКВЕЛЕ THE SACRIFICE ОБРЕТАЕТ ЗАКОНЧЕННОСТЬ, ПОТОМУ ЧТО ТОЛЬКО ТАМ ЕСТЬ ВСЕ ЛУЧШЕЕ ИЗ ОБЕИХ ЧАСТЕЙ СЕРИАЛА.

Новые диалоги есть, только их немного. Да и скучные они, по большому счету.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

Знакомые герои с новеньким оружием; официальный ремейк No Mercy для Left 4 Dead 2; порция ударных мутаций; обновленные диалоги; удачная последняя карта The Sacrifice.

Отсутствие ощутимых нововведений; провальная постановка кульминации и общая урезанность кампании в Left 4 Dead.

ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЕ ДОСТАЛСЯ ОГРЫЗОК, СИКВЕЛУ – ЦЕЛЬНОЕ DLC, ПОЧТИ НЕ УСТУПАЮЩЕЕ THE PASSING. ПОХОЖЕ, ЖЕРТВУЮТ ТУТ НЕ ТОЛЬКО ГЕРОЯМИ.

7.0
хорошо

МУТАЦИИ

Одной из главных фич предыдущего DLC, The Passing, был режим «мутаций». Каждую неделю там появлялся совершенно новый тип игры, который делал процесс прохождения привычных карт непредсказуемым и, тем самым, заставлял возвращаться к Left 4 Dead 2 снова и снова. Пока что вышло только 15 мутаций (не считая повторных). Давайте же их вспомним.

«Реализм-сражение» (Realism Versus), модификация «сражения»
Название все объясняет: это схватка игроков-выживших против игроков-зараженных, только с включенным реализмом. Волшебной ауры вокруг компаньонов нет, а предметы помечаются, только если приблизиться к ним вплотную. Зато боссы видят все и вся, как обычно. Эта мутация оказалась настолько популярной, что удостоилась собственной строчки в главном меню.

«Истекая кровью» (Bleeding Out), модификация «кампании»
Отныне здоровье выживших постепенно падает, будто герои наглотались обезболивающего. Аптечек, конечно же, нет и не будет. Вам этого мало? Волны инфицированных наступают каждую минуту без остановки (но кроме этого карты пустынны). Интересная вариация привычной кооперативной кампании, которая напоминает бешеный марафон против смерти, – герои все слабеют, орды не кончаются, а боссы, как обычно, гадят на голову при любом удобном случае.

«Погоня за литрами» (Follow the Liter), модификация «сбора»
Если в обычном «сборе» можно было собирать топливо для генератора в любом порядке, то в «погоне» надо бежать по маршруту, который игра выбирает вместо игроков случайным образом. Мутация серьезно меняет привычную гонку за канистрами: теперь противник всегда знает, где устраивать засаду.

«Последний гном на земле» (Last Gnome On Earth), модификация «кампании»
Помните достижение, где надо было спасти гномика-космонавта из Half-Life 2: Episode 2? В этой мутации таскать с собой садовое украшение предстоит на протяжении всех карт. Забыли пришельца из мира Гордона Фримена – можете дальше не идти, не пустят на следующую локацию. Режим адекватный, но не очень оригинальный.

«Последний человек на земле» (Last Man On Earth), модификация «одиночной игры»
Вместо четырех выживших кампанию проходит только один. При этом все боссы остаются, а обычные инфицированные исчезают. Для комфорта изменили правила (попадание в захват особого зараженного больше не значит автоматическую смерть), а само прохождение ощутимо упростилось (главное бежать-бежать-бежать).

«Резня бензопилой» (Chainsaw Massacre), модификация «кампании»
Наверное, самое шумное обновление: четверка где-то находит бензопилы с бесконечным топливом и начинает пользоваться сложившейся ситуацией.

«Место для одного» (Room For One), модификация «кампании»
В спасательном транспорте теперь помещается лишь один герой. И все. Самая странная мутация, у которой был потенциал, но его благополучно угробили ленивой реализацией. Все что надо – первым сесть в машину/лодку/вертолет.

«В голову!» (Headshot!), модификация «кампании»
Все обычные инфицированные бессмертны. Убить их можно только в стиле фильмов Джона Ромеро – пулей в лоб или обезглавив. Боссов это правило не касается. Первая по-настоящему сложная мутация. Вроде бы целить в голову несложно, но на практике оказывается, что в толпе «робингудить» получается не так уж хорошо.

«Сражение: выживание» (Versus Survival), модификация «выживания»
Задача проста – продержаться на карте больше вражеской команды. К сожалению, играть за зараженных нельзя, но это разочаровывает только поначалу – до того интенсивная получается игра. Ведь теперь борьба со временем идет не ради каких-то медалей, но ради посрамления соперника!

«Четыре самурая» (Four Swordsmen of the Apocalypse), модификация «кампании»
Герои обзавелись катанами и решили буквально прорубить себе спасение сквозь орды инфицированных. По сути, та же «Резня бензопилой», только тише и чуточку сложнее.

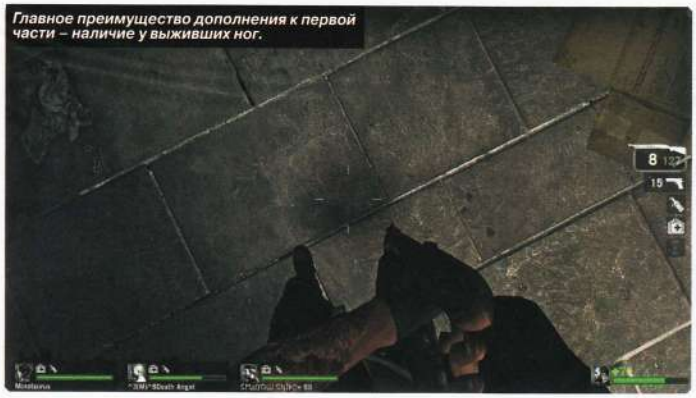
«Опасная восьмерка» (Hard Eight), модификация «кампании»
Вместо четырех боссов выжившим приходится столкнуться с восьмью особыми зараженными разом. Невероятно сложная (особенно на «эксперте») мутация. Два жокея, два чарджера (charger) – их достаточно для того, чтобы демотивировать всю команду за один удачный ход.

«Без лекарств!» (Healthpackalypse!), модификация «сражения»
С карт изъяли все аптечки – лечиться нечем, спасения нет.

«На кусочки!» (Gib Fest), модификация «кампании»
Помните бензопилы и катаны? Мысленно поменяйте их на пулемет М-60 с бесконечным боезапасом, и вы получите полное представление о данной мутации.

«Железный человек» (Iron Man), модификация «кампании»
А вот это уже серьезно. Никаких аптечек с патронами на уровне (только оружие иной раз), и при этом команда не имеет права умирать. Если погибнет – всю кампанию придется перепроходить заново. Невероятно сложный, но тем и прекрасный, режим. Настоящая проверка на прочность любого фаната Left 4 Dead.

«Таааанк!» (Таааанк!), модификация «сражения»
Самая смешная, дикая и суматошная мутация за все время существования режима. В матчах «выжившие против зараженных» последние поголовно становятся… танками! 15 секунд после выхода из убежища – и начинаются форменные «салочки». Промедление – удар в лицо и потенциальная гибель. При этом дисбаланса совершенно не ощущается – все-таки танкам ловких бегунов надо ещё догнать, а адреналин на дороге валяется не для украшения! Прекрасное начало новой партии «мутаций».


Главное преимущество дополнения к первой части – наличие у выживших ног.

Госпиталь особо не изменился. Оно и к лучшему.

ЛУИС, КОГДА МЫ ДОЙДЕМ ДО ЛОДКИ, Я СПЕЦИАЛЬНО ЕЁ ПОТОПЛЮ, ЛИШЬ БЫ ТЕБЯ РАССТРОИТЬ.

ФРЭНСИС

игры возникают совершенно разные – из-за зомби-новичков второй игры, под которых, очевидно, все и приспосабливалось. В процессе прохождения натренированный глаз замечает, что на картах есть специально отведенные места для этих монстров, а простым смоукерам (smoker) и хантерам (hunter) иной раз и занять себя нечем. Им одиноко. Они появляются редко и в режиме «кампании», причем настолько редко, что их там заменяют участившиеся танки. Да, в «сражении» все меняется (еще бы не менялось), но даже там не покидает ощущение, что играешь в кастрированную версию дополнения, из которой заботливые цензоры удалили все самое интересное и захватывающее, оставив рутину и серость. Что же ждет игрока в «Жертве», помимо яхты упущенных возможностей? Взрывающиеся бочки, зеленые светофильтры, да смерть одного из персонажей в конце. Которая, однако, больше тянет на главное разочарование DLC: никакой драмы, никаких реплик в стиле «ЛУИС, НЕЕЕЕТ!», вообще ничего, просто пробежка до активного объекта лишний раз. В итоге финал, который должен раздирать душу и погружать в депрессию из-за безвременной кончины одного из выживших, проваливается в силу того, что игроки вовсе не жертвуют собой, а просто получают внеочередные достижения (которые, к слову, плохо работают именно в первой части). Тизер длиной в минуту экранного времени трогал куда больше. Вот уж точно – «замах на рубль...»

ПРОВИНЦИАЛЫ В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ

Только не подумайте, Left 4 Dead – это по-прежнему замечательный многопользовательский шутер. И «плохой L4D» все равно лучше среднестатистического кооперативного боевика.
В дополнении для первой части сохранились все достоинства той самой игры – прикрывать, спасать и думать головой все так же интересно, как и в 2008 году. А если отбросить претензии по поводу постановки, концовку можно назвать великолепной – там не надо тупо бежать сломя голову вперед, там надо работать вместе, не пускаться в самоволку и обходиться без пустых геройств. При этом напряжение растет с каждой секундой, врагов много, а здоровья и нервных клеток – все меньше и меньше. Даже нормальный уровень сложности кажется не таким уж и простым, как можно подумать.
А в аддоне для Left 4 Dead 2 есть и много других интересных вещей: перемоделированная No Mercy (с минимальными изменениями в угоду баланса, вроде заборчика на крыше госпиталя), множество нового оружия для «старичков», отменные мутации и карты для «сбора», добавленные реплики... Но все это есть исключительно в версии для Left 4 Dead 2. Только там можно заставить Фрэнсиса взять бейсбольную биту и дать ей по башке наглому жокею. Только там зараженные наконец-то смогут сбить кого-нибудь с крыши в No Mercy без использования изощренных багов. Именно в сиквеле «Жертва» обретает законченность, потому что только там есть все лучшее из обеих зомби-эпопей – атмосфера и ограбельные выжившие из первой части, безбашенность и многообразие из второй. Как оказалось, это прекрасное сочетание.

«ИГРА ОКОНЧЕНА, ПРИЯТЕЛЬ, ИГРА ОКОНЧЕНА!»

Сравнивать прародителя и продолжателя сложно. Но иногда приходится. Претензии к Left 4 Dead 2: The Sacrifice возникают только мелкие – тут моделька кривоватая, там одежда на зомби явно не по филадельфийскому климату. В целом же все очень качественно. Картину портит бедный родственник, которого подсунули будто бы для контраста, дескать, «смотрите, как мало всего в L4D1!».
Быть может, это тонкий расчет. Возможно, Valve хочет перетащить аудиторию первой части во вторую таким путем. Тогда все встает по своим местам. Но все равно это как-то некрасиво со стороны авторов. Печально, но факт: разработчики собственноручно убивают своего первенца. Результат уже есть – в него теперь играют в пять раз меньше человек, чем в последователя.
Выражаясь сухими цифрами, скажем, что Left 4 Dead: The Sacrifice заслуживает где-то шести баллов, а Left 4 Dead 2: The Sacrifice – восьми. Математику мы оставим за кадром, среднее арифметическое можно увидеть в графе «оценка». А мы ведь искренне надеялись на чудо. ■

КОМИКС

Как уже говорилось выше, рекламировалось дополнение знатно. В какой-то момент Valve решила, что ставшего уже привычным трейлера будет мало. В результате «мозгового штурма» родилась идея комикса Left 4 Dead: The Sacrifice в 4 частях, в котором должно было быть все – и драма, и заклеивание сюжетных дыр, и предыстории героев с долгожданными ответами на вопрос «кем же они были до начала инфекции». Однако исполнение удручает. Драма? Да, есть, только взятая целиком из «28 дней спустя». Заклеивание сюжетных дыр? Конечно, только в скотче своих навалом. Предыстории? Есть, но обошлось без сцены первой встречи квартета героев, а флэшбеков банально мало. И все это обрамлено жутким рисунком, где Зой похожа на столетнюю старушку с синдромом дистрофии, а Луис щеголяет завидной мускулатурой. Читать можно, но ничего выдающегося в комиксе Left 4 Dead: The Sacrifice нет.

Голодный Тренер и три танка на хвосте – подлинный драматизм.

Хм, знакомое место... Так, Билл, приляг-ка воон там...

ПОХОЖЕ НА: Diablo, Revenant, Bard's Tale
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игроков

Автор:
Денис Кублицкий

Следуя велениям жанра, немалая часть заданий выдается в городах.

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

DEATHSPANK

ОЖИДАЕМО ПРЕКРАСНЫЙ КЛОН DIABLO ОТ ДИЗАЙНЕРА MONKEY ISLAND

ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Hothead Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 6800 или Radeon X1800
ИНТЕРНЕТ: www.deathspank.com

FAQ на официальном сайте игры обещает, что DeathSpank будет переведена на двоичный язык увлажнителей воздуха, но, в основном, доступна на английском. И это не просто шутка, потому что диалоги тут – страшный сон локализатора: большинство шуток завязаны на игре слов, а оставшиеся основаны на англоязычном фольклоре.

Да и чего можно было ожидать от Рона Гилберта (Ron Gilbert), одного из создателей первых двух частей Monkey Island? Сейчас он работает в Double Fine Productions с Тимом Шефером (Tim Schafer), но еще несколько лет назад обивал пороги издателей с идеей своей игры. В конечном итоге за разработку DeathSpank взялась Hothead Games, с которой Рон уже сотрудничал при создании Penny Arcade Adventures.

ВЕРШИТЕЛЬ ПРАВОСУДИЯ

Впервые заглавный персонаж (туповатый герой с квадратной челюстью) появился в блоге Grumpy Gamer, где Рон комментировал события в игровой индустрии, снабжая их картинками и видео, над которыми трудился Клэйтон Каузларик (Clayton Kauzlaric). Тогда же возникла и идея игры (пародийный клон Diablo), но четкая концепция оформились лишь после подписания контракта с Hothead – как и Рон, Клэйтон также работал над проектом вплоть до его выхода, занимаясь визуальным дизайном и сюжетом. Так игра и родилась.

Всю свою жизнь DeathSpank искал Артефакт, который был создан непонятно кем, непонятно зачем и непонятно из чего. А герой искал его потому, что об этом его попросила незнакомая рыжая женщина. Наш протеже вообще не задает лишних вопросов: если нужно спасти обездоленных, навалять злодеям или собрать рога демонов, он сразу же при-

В лагере орков (тут они называются orque) можно, натурально, встретить кучу орков. Да тут везде монстры ходят кучами.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

\+ Нетипичный визуальный стиль, смешные диалоги и соответственно озвученные персонажи, множество основных и побочных заданий, умелое подшучивание над штампами жанра RPG.

− Не всем понятный и не для всех приемлемый американский юмор, отсутствует система специализации персонажа (но это тоже можно отнести к стебу).

ОДИН ИЗ ЛУЧШИХ ДИАБЛО-КЛОНОВ. И УЖ ТОЧНО САМЫЙ ОРИГИНАЛЬНЫЙ И ВЕСЕЛЫЙ.

8.5
очень хорошо

Release by NALSUR kosmos

В игре куча стильных и забавных видеороликов, раскрывающих сюжет. Или просто смешных.

Набрав полный запас «правосудия», можно провести сокрушительную атаку.

PC-ВЕРСИЯ

При работе над DeathSpank для PC разработчики учли отзывы о консольных версиях игры (она вышла летом на PSN и XBLA): появилась возможность сравнения предметов экипировки, был улучшен пользовательский интерфейс, в городах добавлены ящики для хранения сокровищ. Естественно, PC-версия поддерживает различные разрешения монитора и позволяет управлять героем как с помощью клавиатуры и мышки, так и с геймпада. Доступна она только на Steam (12 достижений прилагаются) и стоит столько же, сколько и консольные версии – 15 долларов.

DEATHSPANK ТАСКАЕТ С СОБОЙ МЯСОРУБКУ, КОТОРАЯ ПЕРЕМАЛЫВАЕТ ЧТО УГОДНО, ВЫДАВАЯ ВЗАМЕН ДЕНЕЖНЫЙ ЭКВИВАЛЕНТ.

Здесь нашлось место даже научным исследованиям. Но они все равно сопровождаются проламыванием черепов.

нимается за работу, хотя и не устает повторять местным жителям, что их просьбы о поиске пропавших вещей имеют низший приоритет, чем поиски Артефакта. Чтобы наверняка не запутаться, DeathSpank записывает задания в один из трех разделов своего журнала: «важные вещи, которые нужно сделать», «неважные вещи, которые нужно сделать» и «вещи, которые я уже сделал».

Сами персонажи тоже не лукавят: старый искатель приключений предлагает выполнить несколько заданий, называя их побочными (в том числе завершить начатые еще самим старичком), ученый упрашивает снять показания с помощью определенного прибора, а исследователь пещер просит принести кусок кристалла. Кстати, второстепенных заданий здесь раза в 2-3 больше, чем основных. И пропускать их было бы глупо, даже если бы каждое из них не сопровождалось уморительными диалогами: квесты дают немало опыта, помогая герою расти в уровнях.

СПАСИТЕЛЬ ОБИЖЕННЫХ

Сами «левел-апы» стоят малого: никаких характеристик (кроме обостренного чувства справедливости) у персонажа нет, и при достижении нового уровня можно лишь выбрать одну из шести карт, которые дают определенные бонусы, например, скорость бега, дополнительный урон или возможность носить оружие и броню, требующие более высокого уровня. Собственно, на экипировке тут все и завязано: доспехи повышают здоровье и изредка – сопротивление к тому или иному типу повреждений (огонь, лед, природа и смерть). Однако в целом доспехи настолько однотипны, что авторы игры даже сделали опцию автоматически надевать лучшую броню – по большей части, она только бонусом к здоровью и отличается. Ненужные вещи нести на продажу не придется: DeathSpank таскает с собой мясорубку, которая перемалывает что угодно, выдавая взамен денежный эквивалент. Хотя золото тратить тоже особо не на что: ассортимент торговцев небогат, а закупаться придется лишь зельями и едой. Настои временно повышают параметры вроде защиты, сопротивляемости и шанса критического урона (всегда на 100 процентов – гэги пролезли не только в описания, но и в функционал предметов) или позволяют подлечиться. Еда также восстанавливает здоровье, но действует постепенно – пока герой поест, пройдет секунд десять-двадцать, так что покушать в бою не получится. Но и не понадобится, если не зевать.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Hothead Games – молодая канадская студия (в следующем году ей будет 5 лет), до DeathSpank трудившаяся над «серийной» экшн-адвенчурой Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness, основанной на веб-комиксах Penny Arcade. Очевидно, DeathSpank заинтересовал канадцев больше: после выхода первых двух частей Penny Arcade в 2008 году разработка третьего и последующего эпизодов была отложена на неопределенное время. В Hothead не прогадали: внимание игроков к DeathSpank и оценки прессы оказались выше. В данный момент компания заканчивает работы над Swarm, которая тоже выглядит многообещающе.

ГРОЗА ЗЛОДЕЕВ

Несмотря на всю героичность героичного героя, даже равный по уровню монстр может втоптать его в землю: поверженный DeathSpank появится у ближайшего туалета (деревянная кабинка с окошком узнаваемой формы). Подобные постройки разбросаны по всему миру и служат не только ключевыми точками, но и телепортами, позволяя моментально перемещаться от одной к другой (даже не хочется думать как). Чтобы реже посещать «кладбище» – при смерти герой теряет только деньги, которые можно вернуться и подобрать, – надо лишь найти правильный подход к убийству противника. Если он больно бьет, блокировать удары и тут же наносить ответные. Если после смерти монстр взрывается, расстреливать его из арбалета или куриной пушки. Здорово помогают специальные атаки: участвуя в бою, DeasthSpank набирает «правосудие». Как только шкала заполнится, герой нанесет особый мега-удар, который зависит от типа оружия. Молот оглушает врагов, топор их откидывает, посох выпускает электрические разряды, а вооружившись особым мечом, DeathSpank может покрошить всех, крутясь вокруг своей оси. По большей части, от выбора оружия тут все и зависит: вместо того чтобы изучать умения и прокачивать определенные характеристики, вы можете в любой момент взять другую «молотилку» и искромсать еще сотню-другую летающих глаз или прыгающих свиней, любуясь спецэффектами. Благодаря юморным диалогам, куче заданий и разнообразным локациям перемалывание врагов тут не утомляет. Ценнейшее для клона Diablo качество! ■

ПОХОЖЕ НА: NBA 2K10
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-10 игроков

Автор: Иван Сапров

Фолят в NBA 2K11 часто, так что важно научиться забивать штрафные.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

NBA 2K11

ЛУЧШИЙ В МИРЕ БАСКЕТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР

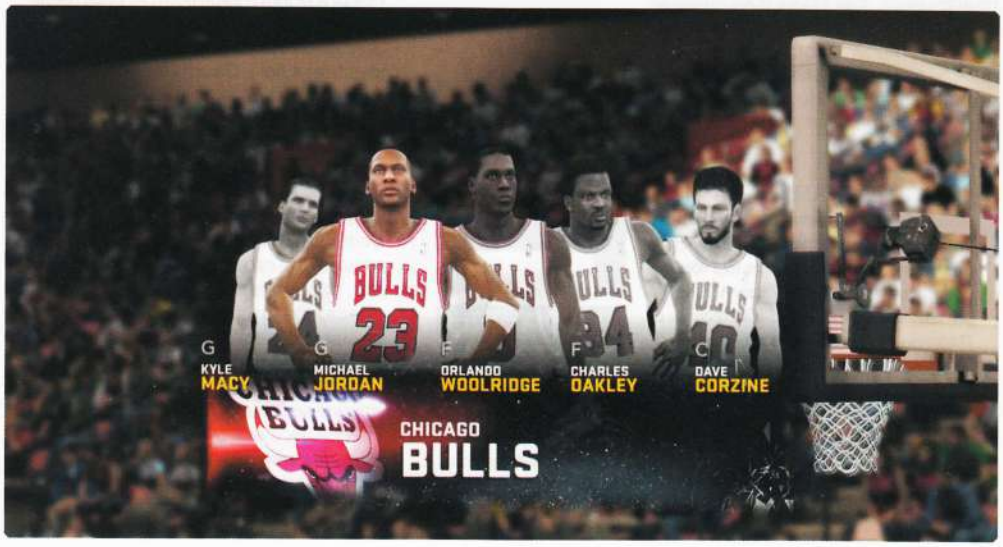
ЖАНР: Sports
ИЗДАТЕЛЬ: 2K Sports
РАЗРАБОТЧИК: Visual Concepts
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 7900 или Radeon X1800
ИНТЕРНЕТ: www.2ksports.com/games/nba2k11

Главный козырь только что вышедшей NBA 2K11 – это, к сожалению, Майкл Джордан (Michael Jordan): разработчики из Visual Concepts так много внимания уделяют этой легенде, что в определенный момент натурально хочется встать с криком «хватит!»... а потом с расстроенной физиономией отправиться на Ebay тратить деньги на все, что связано с Джорданом и его командой.

Права на использование образа Майкла Джордана студия Visual Concepts получила только сейчас, с этим связано, например, то, что в самом начале NBA 2K11 нас без всяких меню сразу бросают в один из матчей NBA Final Series 1991 – это, между прочим, игры «Чикаго-Буллз» с «Лос-Анджелес Лейкерс», в которых Джордан принимал самое непосредственное участие. Проиграете вы или нет – в этот раз почти неважно, этот матч является показательным и отображает приоритеты разработчиков в нынешнем сезоне. Вернее, один приоритет: мускулистый и двух с лишним метровый.

МОЙ МАЙКЛ

Майкл со своей компанией («Чикаго-Буллз» восьмидесятых-девяностых) вообще здесь получил отдельный режим, он так и называется – Michael Jordan. Туда, во-первых, встроен своеобразный Challenge mode из 10 разных (но, вместе с этим, одинаково эпохальных) игр из его биографии, в которых нам предлагается последовательно повторять основные достижения Майкла в полном соответствии с его настоящей историей. Ну, знаете, принести команде 35 очков за половину встречи или 70 с лишним за всю игру – и все в таком же духе. Для любителей NBA это носит романтический подтекст: пока комментаторы истошно вопят о перспективах Джордана, на экране натурально происходит экскурсия в прошлое с участием основных на тот момент звезд американского баскетбола. Для остальных же это максимум возможность узнать, кто там с кем играл в финале. Во-вторых, туда также встроена своеобразная вариация на тему карьерного режима My player, где, в отличие от первоначального варианта, не требуется создавать своего собственного баскетболиста – играть там нужно Майклом Джорданом, которого в принудительном порядке предстоит поднять на ноги и за ручку провести в высшую лигу. А начинать «новый Майкл Джордан» будет с любительской команды школьного уровня. Есть и еще один дополнительный мини-режим, в



В NBA 2K11 есть несколько «Чикаго-Буллз», каждая относится к разному периоду карьеры Майкла.

РС-ВЕРСИЯ

Игра встречает нас просьбой «нажать Enter», однако на этой и еще нескольких клавишах, которые всплывают в главном меню, знания разработчиками раскладки клавиатуры ограничиваются. Дальше во всех руководствах и вспомогательных меню будут фигурировать только LT, RT, LS, RS и так далее – то есть названия кнопок для джойпада. Играть в NBA 2K на клавиатуре вообще нереально: все финты теперь подвешены на стики, так что самый верный способ подружиться с новой игрой – воспользоваться геймпадами Xbox 360. Это первое. Второе – тормоза, которых, естественно, нет на консольных версиях. Кстати, такая же проблема была и у прошлой части NBA 2K – плохой знак.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

Майкл Джордан, его «Чикаго-Буллз» и все, что с ними связано; прекрасная анимация – игроки действительно двигаются, как их реальные аналоги.

Игра слегка тормозит даже на мощных системах, в итоге играть порой сложновато.

ОДИН ИЗ САМЫХ РЕАЛИСТИЧНЫХ И КРАСИВЫХ СПОРТИВНЫХ СИМУЛЯТОРОВ ОБЗАВЕЛСЯ БОЛЕЕ ВМЕНЯЕМОЙ АНИМАЦИЕЙ, КОМБИНАЦИОННЫМИ АТАКАМИ И МАЙКЛОМ ДЖОРДАНОМ. ТЕПЕРЬ РАЗРАБОТЧИКАМ ПРИДЕТСЯ ОЧЕНЬ ПОСТАРАТЬСЯ, ЧТОБЫ УДИВИТЬ НАС В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ.

8.0
очень хорошо

Для того чтобы завладеть мячом в начале матча, нужно своевременно нажать определенную кнопку. В этом эпизоде мяч «Чикаго-Буллз», к сожалению, уже проиграли.

ПРОТИВНИК ТЕПЕРЬ ЧЕСТНО ПЕРЕКРЫВАЕТ ВСЕ ПОДСТУПЫ К СВОЕМУ КОЛЬЦУ И НЕ ПОЗВОЛЯЕТ БЕЗНАКАЗАННО БРОСАТЬ МЯЧ «НАУГАД».

котором коллекционируются и просматриваются различные бонусы, связанные с Майклом и его карьерой. Самое страшное, что сопротивляться навязыванию кумира просто нереально – особенно когда начинаешь соображать, что Майкл-то в игре самый крутой баскетболист, который и вправду в одиночку может решить исход противостояния. Через несколько часов игры за «Чикаго-Буллз» на Джордана вообще можно начать смотреть как на Спасителя: он ювелирно кладет мяч в корзину, даже находясь в окружении троих защитников. Кто еще так может, а?

НАСТОЯЩИЙ БАСКЕТБОЛ

И при этом Майкл Джордан – не единственное новшество NBA 2K11. Разработчики продолжили путь к идеальному симулятору баскетбола, на этот раз они серьезно переработали анимацию персонажей. В разы возросло количество движений и действий игроков, появились узнаваемые финты и особенности игры для самых известных спортсменов. Изменился и искусственный интеллект: игроки команды противника теперь честно перекрывают все подступы к своему кольцу, не позволяют безнаказанно бросать мяч «наугад», моментально переходят в контратаки, ничего не боятся и вообще своим поведением вызывают почти дьявольскую ненависть. Чтобы победить или хотя бы не проиграть с позором и крупным счетом не в свою, естественно, пользу, в NBA 2K11 ко всем действиям соперника нужно относиться как можно внимательнее: они только и ждут нашей ошибки для начала собственной атаки. Важно не просто перекрывать все свободные зоны, но и не дать сопернику разбежаться – для этого, кстати, в арсенале спортсменов есть специальные приемы. Атаковать же приходится слаженно и разыгрывая комбинационные атаки: в них заключается и еще одно нововведение игры. У каждой команды есть список своих собственных комбинаций, нажатием кнопки мы быстро выбираем нужное, а дальше просто следуем индикаторам, которые появляются на игровом поле. Конечно, с первого раза выполнить очередную комбинацию с максимальной эффективностью не выйдет – нужно тренироваться («практика» доступна из главного меню).

В итоге получается вот что: NBA 2K11 – это какой-то волшебный симулятор баскетбола, в который мало того, что нужно играть, применяя тактические ходы и разыгрывая комбинационные атаки, – он еще и выглядит настолько реалистично, что при дальнем плане игру можно принять за телетрансляцию, особенно если играть при максимальном разрешении. Баскетболисты толкаются, ставят корпус, проводят контратаки, все это происходит на бешеных скоростях и вызывает самые нежные чувства даже у людей, бесконечно далеких от этого вида спорта. Есть у игры, правда, и чудовищный недостаток: она безбожно тормозит почти на любых компьютерах, при любых настройках графики, и непонятно, что с этим делать. Кроме того, еще и один нюанс: без геймпада в NBA 2K11 играть невозможно. ■

Если возле кольца соперника скопилась вся его команда, придется быстро придумывать, как вскрыть оборону. Напомним, что долго держать мяч у себя нельзя: в противном случае судья отдаст его противоположной команде.

Перед тем как забросить мяч, баскетболист обманул защитника ложным пасом и обвел его – вообще в игре много вариантов действий, когда встречаешься один на один.

Остановить такие атаки уже нереально: летящий баскетболист собьет все на своем пути, но доставит мяч в корзину.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Сейчас разработчики из Visual Concepts активно занимаются только тремя игровыми сериями – это NBA 2K, World Series Baseball и NHL 2K. Первые две для них явно в приоритете, NHL теперь выходит исключительно на Wii – хотя в самой компании утверждают, что делается это только из-за уникальности Wii Remote: «геймер правда почувствует себя настоящим хоккеистом, ему придется размахивать контроллером прямо в комнате, как клюшкой». Бейсбольный симулятор на PC тоже не выходит – но, видимо, уже по другим причинам. Нам, в принципе, все равно, главное, что есть NBA 2K.

ПОХОЖЕ НА: Xpand Rally Xtreme, Richard Burns Rally, Colin McRae Rally 2005
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-16 игроков

Автор: Павел Демин

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Black Bean Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Milestone
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 7800 или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.wrcthegame.com

WRC: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

В ТИСКАХ БЮДЖЕТА

Игра с непроизносимым названием WRC: FIA World Rally Championship – проект примечательный хотя бы потому, что это первый официальный релиз Чемпионата мира по ралли на персоналках. До этого такой чести удостаивались лишь платформы от Sony: PS2 с 2001 по 2005 год (World Rally Championship, WRC II Extreme, WRC 3, WRC 4 и WRC: Rally Evolved) и PSP в 2005-м (World Rally Championship).

Новая WRC вышла сразу на всех современных платформах в октябре этого года, однако при первом запуске игры невольно косишься в сторону календаря. Убеждаясь, что на дворе действительно 2010-й, крепко хватаешься за голову. Игровой дизайн поражает!.. Своей архаичностью. Кажется, что мимо итальянцев из Milestone прошли все рейсинги минувших лет пяти. Colin McRae: DiRT, Colin McRae: DiRT 2, Sega Rally... Да хоть та же Xpand Rally Xtreme – в целом ралли-гонка средненькая, но по некоторым компонентам WRC сильно превосходящая. Не говоря уже о гоночных блокбастерах, вроде Race Driver: GRID и Need for Speed: Shift, на которые ориентируются нынче все создатели рейсингов. Но только не Milestone! У парней с Апеннин свои стандарты качества, которые не обновлялись с начала нулевых.

Пыльное ухабистое бездорожье и 150 км/ч – это WRC!

USER UNFRIENDLY

Под бодрый вступительный ролик в виде дешевенькой нарезки под музыку, напоминающую мелодии из бесплатных библиотек звуков, я начинаю свое знакомство с WRC. Интерфейс, лишенный всякого стиля и к тому же дико неудобный, уже заставляет отпустить пару крепких слов в адрес итальянской команды, в штате которой явно не хватило дизайнера, ответственного за столь важную часть игры. Дальнейшее путешествие по меню продолжает настраивать на пессимистичный лад. Автоматическая конфигурация управления доводит до нервного смеха, предложенная раскладка клавиш геймпада, мягко говоря, не очевидна. После муторной ручной настройки обращаюсь к игровым опциям. И вот оно, чудо! Уже после выбора уровня сложности игра предлагает задать степень поддержки при торможении и уровень оппонентов, причем не из трех-четырех-пяти предопределенных значений, а ползунком! Экран загрузки, который во всех рейсингах уже давно используют для подачи полезного материала и подсказок, в WRC приводит в исступление: он просто переполнен текстом. Да еще эта бегущая строка снизу, которую нельзя ни остановить, ни ускорить...

И – о да! – самый большой сюрприз вас поджидает, когда вы, вдоволь наигравшись, соберетесь покинуть игру. Никаких Exit или Quit здесь не найти, а для возврата в систему в главном меню необходимо нажать Alt+F4. Вот это круто, это по-взрослому!

ГИМН НЕЛЕПОСТИ

Режимы игры разбиты на The Road to the WRC, WRC Academy, Single Player, Hot Seat и Online. В Single Player (по каким соображениям авторы не отнесли туда однопользовательские The Road to the WRC и WRC Academy, даже не буду гадать) можно проехать один участок, этап или весь чемпионат, а также посоревноваться с ghost-каром в Time Atack. Название WRC Academy обманчиво: обучение тут отсутствует. Авторы всего лишь предлагают испытать автомобили разных производителей на различных поверхностях: асфальт, мокрый асфальт, гравий, снег, лед... Научиться пилотировать авто тут не успеть (уж слишком коротки участки), но почувствовать разницу в управляемости Ford Focus и Citroën C4 – легко! Равно как и в поведении автомобилей на различных поверхностях. 12 коротеньких этапов WRC Academy – это некий срез игры, демоверсия, в которой показаны почти все типы дорог, машин и окружения. По завершении этого режима карьера идет совсем тяжко... Дело в том, что начинать движение по

▲ *В отличие от большинства рейсингов, в WRC машину можно разбить настолько, что дальше ехать будет невозможно.*

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★ 5.0

Неплохая физическая модель, достойные повреждения, которые влияют на движение автомобиля, официальные машины, пилоты, трассы.

Устаревшая графика, плохое звуковое сопровождение и музыка, архаичный интерфейс и режим карьеры.

РЕЙСИНГ, В ЦЕЛОМ УСТАРЕВШИЙ ЗАДОЛГО ДО СВОЕГО ВЫХОДА, НО С ХОРОШЕЙ ФИЗИЧЕСКОЙ МОДЕЛЬЮ.

6.5

нормально

НЕСМОТРЯ НА ВСЕ НЕДОСТАТКИ ИГРОВОГО ДИЗАЙНА, РАЗРАБОТЧИКИ ОЧЕНЬ ТОЧНО ПРОЧУВСТВОВАЛИ СПЕЦИФИКУ РАЛЛИ.

The Road to the WRC приходится на машинах P-WRC класса, которые заметно уступают WRC в мощности. Участие в этих нединамичных, вялотекущих заездах – необходимое испытание, которое открывает доступ к новым автомобилям и событиям, успехи приводят к более выгодным предложениям от спонсоров. И в итоге – к самому Чемпионату мира по ралли.

ПРОБЕГ ПО БЕЗДОРОЖЬЮ

Несмотря на все недостатки игрового дизайна, ребята из Milestione, которые известны нам в первую очередь по мотосериалу SBK, очень точно прочувствовали специфику ралли. Разгоняешься на прямой, дергаешь ручник перед поворотом, тысяча с лишним килограммов отправляются в контролируемый занос. Ты выкручиваешь руль в противоположную сторону и поддерживаешь обороты на том уровне, чтобы не выйти из дрифта, но и не вылететь с трассы. Выкрутишь руль больше необходимого, автомобиль развернет – прощай подиум. Окажешься слишком дерзок – отправишься в кювет. Отсутствие новомодной фичи перемотки (как в рейсингах от Codemasters) дарит давно забытые ощущения повышенной ответственности за каждый маневр, а дороги по горной местности и зимние трассы усиливают его. В первом случае ты каждое мгновение рискуешь сорваться с обрыва, во втором – машину носит, как корову на льду.

За каждую серьезную ошибку приходится расплачиваться. Причем в прямом смысле, заработанными у.е. за ремонт по завершении этапа. Но это если его еще удастся завершить... Приводящий механизм колеса, тормозная система, подвеска, которая страдает при жестких приземлениях – при лобовом столкновении и движок охотно ломается, обеспечивая веселую жизнь, которая часто не совместима с высокими результатами на отрезке дороги до финиша. Разумеется, при этом в настройках Physical Damage должно стоять Heavy... Визуализацию повреждений вы можете оценить на скриншотах. Весьма недурно, надо сказать...

Если бы все компоненты WRC: FIA World Rally Championship были так же сильны, как гоночная составляющая, то мы говорили бы о серьезной конкуренции с Colin McRae: DiRT. Но ужасный устаревший интерфейс, дешевый звук (лучше играть под свой плейлист, только бы не слышать эти моторы...), слабенький режим карьеры и графика, передающая пламенный привет из 2005-го (задники одной текстурой, лишь модели машин неплохи), делают из WRC откровенно слабую раллийную гонку, устаревшую еще за несколько лет до своего выхода, но с большим потенциалом. Раскроют ли его итальянцы в будущих итерациях? И, вообще, будет ли продолжение банкета? Пока неизвестно. Но нам бы этого очень хотелось. Вдруг что получится. ■

▼ *Игра практически не наказывает за притирание к бортам.*

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Итальянская контора Milestone известна нам в первую очередь по мотосериалу SBK (в девичестве Superbike), но начинали ребята с Апеннин свой славный путь в мире игровой индустрии с аркадной гонки Screamer (релиз состоялся в 1995 году, и там уже были вертолеты!). Однако слава к итальянцам пришла в 2000-м с релизом отличного мотосима Superbike 2000, который тогда издала сама Electronic Arts. В 2008-м Milestone дослужилась до MotoGP, когда Capcom Entertainment доверила им разработку очередной итерации главного мотосериала. Игра, правда, оказалась как две капли воды похожа на доморощенную SBK 08: Superbike World Championship.

Коварный мокрый асфальт – лучше не разгоняться...

ПОХОЖЕ НА: Крестоносцы: Во имя короны, Король Артур
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Андрей Окушко

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

KINGS' CRUSADE: ЛЬВИНОЕ СЕРДЦЕ

КОРОЛЬ УХОДИТ В КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Lionheart: Kings' Crusade
- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Neocore Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 6600 или соответствующий Radeon
- **ИНТЕРНЕТ:** www.paradoxplaza.com/games/lionheart-kings-crusade/

Скажем прямо: Neocore несколько лукавила, когда обещала нам молочные реки с кисельными берегами в «Львином сердце». На деле получилась урезанная версия «Короля Артура» (ну, или духовная наследница «Крестоносцев: Во имя короны», если угодно). Больше, чем предрекали скептики, но меньше, чем надеялись поклонники. Поверят ли игроки венгерской студии еще раз?..

Поспешишь – людей насмешишь. Эту нехитрую истину каждый из вас знает с детства, и мы более чем уверены, что в венгерском языке найдется ее аналог. Решительно непонятно, однако, зачем проект несся к релизу сломя голову? И стоило ли так спешить, если по дороге минимум одну ногу потеряешь? Те, кто уже заглянул в раздел «недостатки», легко догадаются, что мы говорим о полном отсутствии каких-то вариантов многопользовательской игры. Да, нас кормят обещаниями, что рано или поздно он появится (может, пока вы читаете эту статью, в Сети разворачиваются первые баталии «человек против человека»). Но пока, завершив обе кампании, задумываешься о дальнейшей судьбе диска. То ли на полку поставить, то ли повторить прохождение с другим набором войск и по-иному реагируя на происходящие в Святой земле и вокруг нее события. В любом случае на третье прохождение решатся разве что самые отчаянные поклонники средневековых битв. И все было бы отлично, не будь игра столь неприлично коротка. Обе кампании (за Ричарда Львиное Сердце и его противника Саладина) реально завершить за выходные, иногда отвлекаясь на домашние дела. Допустим, еще часа три вы убьете, запуская битвы против ИИ с заданным набором войск. А что потом? Потом начинаешь ностальгировать на тему «эх, мне бы вот как в «Короле Артуре», с его текстовыми квестами, рыцарями и прочими плюшками, только про Ричарда». И почему Neocore не занялась самоповторением и не одолжила самой себе парочку отличных идей из прошлого творения? Загадка, ломать головы над которой придется не одному обозревателю...

Но довольно печальных мыслей, перейдем к положительному мышлению. Что у нас в активе? Правильно – две непохожие друг на друга кампании. Нет, основа остается та же – в каждой нам предстоит провести 16 битв, захватывая территории Переднего Востока и Северной Африки. Но околобатальные дела у Ричарда и Саладина разнятся. Король английский постоянно думает, как бы привлечь на свою сторону союзников, получая от них разнообразные бонусы. Кто ж откажется от улучшенного вида пехоты или от отряда с

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Венгерская студия Neocore Games с самого начала своего существования сосредоточилась на смеси стратегий и RPG с уклоном в средневековые (или фэнтезийные, как в «Короле Артуре») битвы. Кто-то, конечно, ерничал на тему, что получалось «недоTotal War», но не всем же требуются кучи построек и масштабные дипломатические переговоры с десятком соседей, кто-то просто любит армией покомандовать. А с выходом «Короля Артура» Neocore и вовсе удостоилась кучи почестей – оказалось, что и дело глобальных стратегий ей не чуждо. Так что от «Крестоносцев» ждали минимум повторения успеха.

В лесу можно спрятаться, а если еще взять соответствующие навыки, то атака из засады чуть ли не мгновенно приносит победу. Увы, места для укрытий есть не на каждой карте.

Герои получают очки навыков каждый уровень, в отличие от юнитов. Так что полезность полководцев трудно переоценить.

героем-полководцем во главе? Но главная польза от союзников даже не в этом, а в том, что каждую миссию можно пройти по-разному – всегда есть хотя бы два варианта, а то и четыре. И та карта, на которой толпа кавалерии выиграет с громаднейшими потерями, если выбрать вариант сражения, предлагаемый Папой Римским, вполне может оказаться невероятно легкой, если последовать совету рыцарей Тевтонского ордена. На ум сразу приходит словечко «реиграбельность». Но чуть позже понимаешь, что реиграбельность какая-то половинчатая – в истории Саладина никаких союзников нет. Бравый мусульманин почти всегда следует одному и тому же плану (вариации в стиле «сначала пойдем направо, а потом налево» или «сначала налево, а потом направо» не учитываем, разницы-то). И получается, что если кампанию Ричарда стоит пройти второй раз, по-другому ведя себя на каждой карте, то за Салади-на в повторении пройденного смысла нет. Зато здесь есть древо технологий и каждый сам решает, что и в какую очередь исследовать. Кстати, пока не забыли, вот вам универсальный рецепт: обязательно пораньше берите технологию, дающую больше денег после миссий. Окупается, проверено на практике.

Да и на высших уровнях сложности, где побить ИИ можно, но тяжело, полученные таким образом дополнительные средства пригодятся. Признаем честно – иногда «железный мозг» действительно демонстрирует неплохую тактическую подготовку, заходя с флангов и тыла, неожиданно ударяя кавалерией по беззащитным лучникам или вовремя выскакивая из засады. Но бывает и по-другому: внезапно отряд противника решает, что лучше умереть, чем есть цветную капусту (читай – убегать от ливня стрел), и стоит на одном месте, пока не вымрет чуть менее чем полностью. Выяснить причины такой разницы в поведении нам так и не удалось.

Кстати, запомните: радоваться, если вам удалось побить оппонента в тяжелейшем бою, стоит, только если вы вернулись на стратегическую карту и успешно сохранили игру. И все потому, что записаться по ходу миссии не дают, а у «Львиного Сердца» есть неприятная привычка вылетать на рабочий стол сразу после победы, но до возвращения на стратегическую карту. Патч с исправлением ошибки уже делают, но когда он выйдет – тайна сия великая есть.

В остальном получилась приличная тактическая стратегия, где основа основ – сражения средневековых армий в реальном времени. Всяческие «фишки» в виде морали, бонусов у одних типов войск против других, формаций и даже спецспособностей (порой уникальных, если речь заходит о героях) прилагаются. Юниты можно покупать и продавать, улучшать и прокачивать, снабжать новым оружием, доспехами и эликсирами, но долго наслаждаться всепобеждающей армией не придется – наступает финиш. Вкупе с чувством какой-то неудовлетворенности. А ведь могло бы быть иначе… ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★ 5.0

Кампании за Ричарда и Саладина действительно различны; часть заданий выполняется несколькими способами; музыкальное сопровождение выше всяких похвал.

Вылеты на рабочий стол; кое-где недоделанный ИИ; краткость прохождения и отсутствие (временное?) многопользовательского режима.

ДО «КОРОЛЯ АРТУРА» ИГРА ТАК И НЕ ДОПРЫГНУЛА. И ЭТО ПРИТОМ, ЧТО РАЗРАБОТЧИК СОВПАДАЕТ.

7.0

хорошо

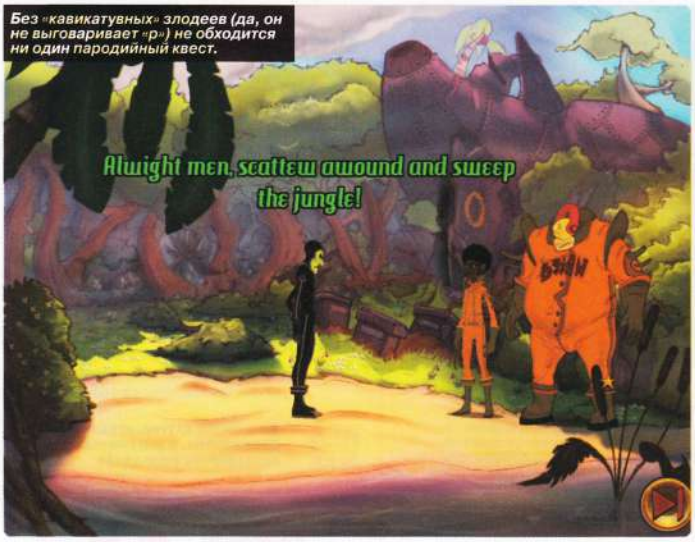
Как только враги выйдут из ущелья, тут же попадут под плотный огонь артиллерии, башен и лучников. Дальнобойное оружие в игре – одно из важнейших слагаемых победы.

И ПОЧЕМУ NEOCORE НЕ ЗАНЯЛАСЬ САМОПОВТОРЕНИЕМ И НЕ ОДОЛЖИЛА САМОЙ СЕБЕ ПАРОЧКУ ОТЛИЧНЫХ ИДЕЙ ИЗ «КОРОЛЯ АРТУРА»?

В такой ливень лучники и арбалетчики не слишком нужны. Впрочем, в песчаную бурю они тоже не смогут похвастаться большой дальностью.

ПОХОЖЕ НА: сериалы Monkey Island, Space Quest
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Денис Кублицкий



Без «кавикатувных» злодеев (да, он не выговаривает «р») не обходится ни один пародийный квест.

Момент истины. Время спасать слабых и обездоленных… мм, потерпевших крушение.

KAPTAIN BRAWE: A BRAWE NEW WORLD

КЛАССИЧЕСКАЯ АДВЕНЧУРА РОДОМ ИЗ ХОРВАТИИ, ПОДАВАТЬ СО ЛЬДОМ

ЖАНР: Adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Cateia Games
РАЗРАБОТЧИК: Cateia Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта уровня GeForce 2 или соответствующий Radeon
ИНТЕРНЕТ: www.kaptainbrawe.cateia.com

Нет больше настоящих героев. Сильные, умные и смелые остались где-то далеко, в романах Стругацких и Сабатини, а смена никак не подрастет – современные авторы предпочитают черно-белой палитре серую. Как и геймдизайнеры: в классических адвенчурах девяностых вместо идеальных спасителей человечества нам то и дело подсовывали неуклюжих и наивных персонажей, но именно это делало их приключения забавными и запоминающимися.

Капитан Браве – точно такой же мультяшный герой-симпатяга, только на сей раз главный «заварщик» каши напоминает не диснеевских персонажей, а Зеленого из «Тайны третьей планеты». Вполне объяснимо: хорватские корни дают о себе знать, да и по безбашенности Браве вполне сравнится с тамошним Сэмом и даже переплюнет. Серьезный-то хоть вооружен по пояс, а у Браве лишь пыльный бластер с одним зарядом (в решающий момент наш герой обязательно промахнется), утлое космическое суденышко да деревянный робот-уборщик. Неожиданный образ для офицера космической полиции, правда? А по количеству безрассудных поступков и последующих взысканий он здорово напоминает других героев посола двадцатилетней давности – Мартина Риггза из «Смертельного оружия» и Акселя Фоули из трилогии «Полицейский из Беверли-Хиллз».

Общая карта локаций сделана в лучших традициях классики.

ИМ ВСЕМ НУЖНА ПОМОЩЬ

Получив во время дежурного патрулирования сигнал бедствия, Браве спешит на помощь, не проинформировав вышестоящие чины и даже не внеся запись в бортовой журнал, – судя по всему, бумагу капитан воспринимает исключительно в виде плакатов с оголенными женщинами. Герою вообще претят бюрократия и узкие рамки закона, не позволяющие оперативно спасать невинных и наказывать злодеев: он все сделает быстрее и по-своему, даже если для этого придется обойти (заметьте, это не то же самое, что нарушить!) десяток правил и проигнорировать здравые советы своего штурмана. И хотя в итоге Браве удается найти потерпевших кораблекрушение ученых и выжить в смертельной схватке с наемниками, начальство устраивает ему полнейший разгром. Во время операции по спасению бравый вояка додумался взорвать плотину, разорить могилу ветерана Первой космической, а еще «скурить» единственного в округе старичка травкой (ведь табак – вещь нездоровая) и лишить его трости – непростительное для офицера полиции поведение.

В лучших традициях би-муви к Браве приставляют надзирателя, который оказывается той самой девушкой Луной с плакатов, по которой фанатеет капитан. Естественно, она и не думает докладывать начальству о проступках героя – являясь секретным агентом,

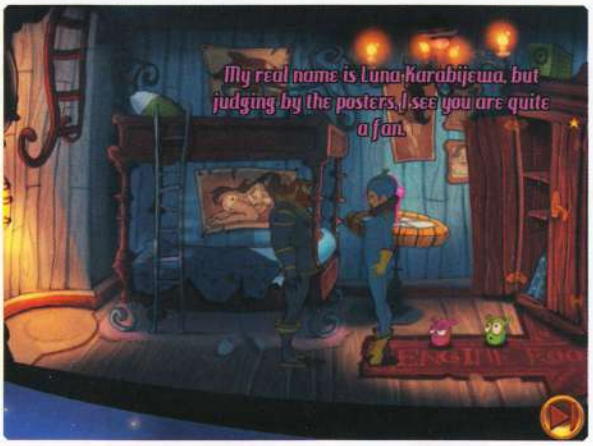
Луна сообщает капитану об их миссии по охране спасенных ранее ученых. Оказывается, те изобрели, ни много ни мало, ДНК-репликатор, способный клонировать кого угодно. Пираты, желающие заполучить схемы прибора в свои руки, уже спешат «на помощь».

ПРИЛОЖИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Одна из любимых журналистских фраз – «набор штампов», описывает сюжет Kaptain Brawe вплоть до винтика на потрепанном корабле капитана, но здесь шаблоны играют роль кирпичиков, скрепленных прочным раствором пародии. Если клоны, то будут спорить о том, кто из них оригинальнее. Если длинная инструкция по ремонту робота, значит там написано «нажмите кнопку перезагрузки». Если сложный компьютер с меню на неизвестном языке, вам вообще не придется его использовать.

Это не означает, что загадки в игре простые: даже на легком (авторы и тут юморят, называя его «казуальным») уровне сложности, где доступны подсказки, иногда приходится побродить по уровням и проявить смекалку, а уж «хардкор» и вовсе навевает воспоминания о тех самых квестах от LucasArts. Не хватает только пиксель-хантинга – активные зоны можно легко обнаружить, «прощупав» экран мышкой или нажав соответствующую кнопку. Зато все остальное на месте – инвентарные задачки с комбинированием предметов, игра в муки разума (он же метод тыка), пространные диалоги, набранные разноцветным шрифтом и не озвученные (игра бюджетная, практически инди, вот разработчик и экономит – зато все как в девяностых). Оду классике поют и отсутствие нормальной поддержки широкоформатных мониторов (картинка выводится с черными полосами по бокам), и общая неприспособленность рисованных ландшафтов под большие разрешения. Не обошлось и без мелких недоделок – при определенных «неправильных» действиях игрока (а куда без этого в адвенчурах?) из инвентаря могут пропасть предметы или вы вообще потеряете контроль над персонажем. Последнее обычно происходит, если попытаться выбрать другого героя в неподходящий момент (скриптовая сценка или смена декораций). Как и заведено в правильных адвенчурах, иногда вам придется переключаться между главными действующими лицами: Браве, Луной и парнем Дэнни, который сначала был пиратом, а затем стал клоном (ага, тут примерно так все и происходит). Например, пока Дэнни нажимает кнопку в одной комнате, Луна потянет за рычаг в другой. А спасение Браве из плена потребует координации между всеми персонажами.

Главное, Kaptain Brawe не превращается в интерактивное кино с очевидными действиями и элементарными задачами, но и не требует часами выискивать скрытые предметы и комбинировать их в поисках единственного правильного решения. А вдруг классические двухмерные адвенчуры и правда возрождаются? ■



▲ *На стене те самые постеры с полуобнаженной Луной, а рядом, собственно, сама Луна.*

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

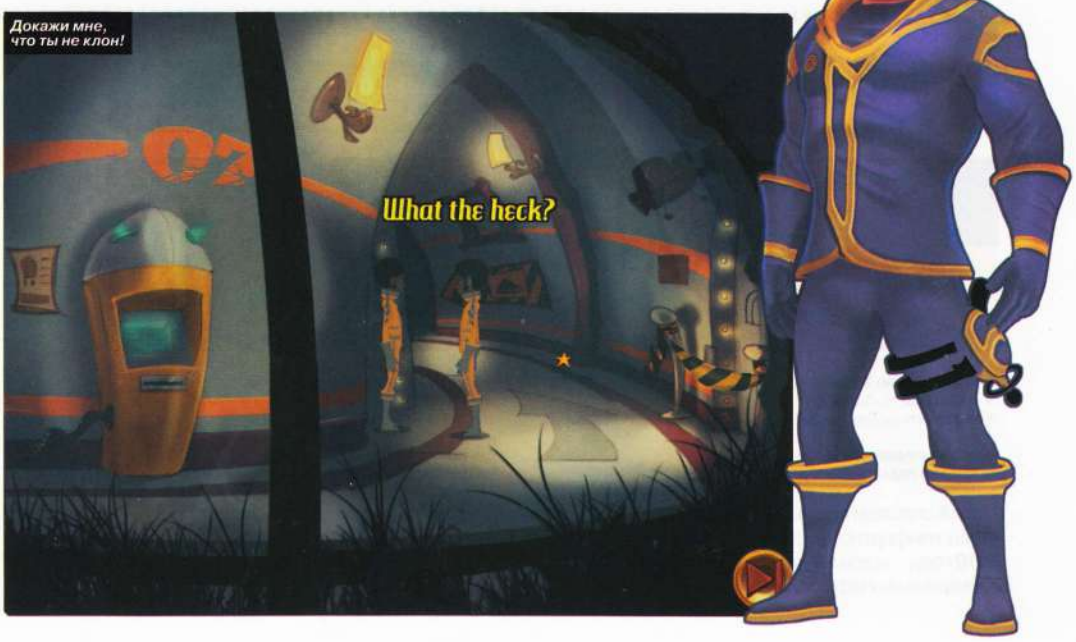
+ Самобытная вселенная и милые персонажи, забавный пародийный сюжет, логичные загадки, два уровня сложности и встроенные подсказки.

– Диалоги не озвучены и местами чересчур затянуты, анимация в видеороликах выглядит неважно, не все «неправильные» действия пользователя обрабатываются корректно.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ПРОШЛОЕ ДЛЯ ТЕХ, КОМУ ЗА ДВАДЦАТЬ. ДЛЯ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ – ПРОСТО ХОРОШИЙ КВЕСТ.

7.0
хорошо

ГЕРОЮ ПРЕТЯТ БЮРОКРАТИЯ И УЗКИЕ РАМКИ ЗАКОНА, НЕ ПОЗВОЛЯЮЩИЕ ОПЕРАТИВНО СПАСАТЬ НЕВИННЫХ И НАКАЗЫВАТЬ ЗЛОДЕЕВ.



О РАЗРАБОТЧИКЕ

Cateia Games – небольшая хорватская студия, основанная 6 лет назад и за свою историю создавшая около десяти игр, часть из которых вышла и на русском (у нас издателями выступали «Акелла» и «Новый диск»). В отличие от крупных «империй зла» хорваты не пытаются «доить» бренд до последнего, а занимаются созданием новых миров и героев. Kaptain Brawe – не исключение. События развиваются в альтернативной вселенной, где на дворе 19 век, но полиция и пираты вооружены энергетическими бластерами, полным ходом идет исследование космоса, а человека можно клонировать одним нажатием кнопки.

CATEIA GAMES

ЗАЛ СЛАВЫ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Игры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года: игры, получившие от нас 9.5 и 10 баллов. Под ними список хитов поскромнее, куда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** eu.battle.net/sc2/ru
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 09(81)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Игра стоит каждой потраченной на нее копейки, каждой проведенной за ней минуты и даже каждой утраченной в боях с зергами нервной клетки. Продолжение самой знаменитой RTS выполнено в единственно верном ключе: геймплей остался нетронутым временем и маркетинговыми перверсиями.

FALLOUT: NEW VEGAS

- **РАЗРАБОТЧИК:** Obsidian Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** fallout.bethsoft.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 12(84)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Прекрасная игра, где любой желающий сможет снять проститутку, проиграться в казино до трусов и пристрелить прохожего за пригоршню бутылочных крышек.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

- **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** hotpursuit.needforspeed.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 12(84)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Социально-ориентированная гонка, которую можно смело рекомендовать людям с хорошим доступом к Интернету. Да и остальным тоже.

DEATHSPANK

- **РАЗРАБОТЧИК:** Hothead Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** www.deathspank.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 12(84)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Ожидаемо прекрасный клон Diablo от дизайнера Monkey Island. Один из лучших проектов в жанре и просто оригинальная и веселая игра.

MAFIA II

- **РАЗРАБОТЧИК:** 2K Czech
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.mafia2game.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(82)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Mafia II слишком похожа на первую часть, чтобы комфортно чувствовать себя в 2010 году, – и все же, это одна из лучших криминальных игр последних лет.

BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

- **РАЗРАБОТЧИК:** Arc System Works
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Zen United
- **ИНТЕРНЕТ:** www.blazbluegame.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(82)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Авторы сделали удивительное: ни чуточку не изменили динамику Guilty Gear, но при этом создали драку современную, актуальную и безумно яркую.

FIFA 11

- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Canada
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** fifa.easports.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(82)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Силовая борьба и продвинутая система дриблинга вновь сделали геймплей увлекательным, а новый движок придал сериалу ускорение на несколько лет вперед.

Release by NALSUR kosmos

NAPOLEON: TOTAL WAR

РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/napoleon

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5

Страхи получить банальный клон Empire: Total War не оправдались ни на йоту. Перед нами – самостоятельный проект с уникальной механикой, выполненный с огромным вниманием даже к таким мелочам, как правильная раскраска гусарского ментика. The Creative Assembly опять не подвели.

MASS EFFECT 2

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
ИНТЕРНЕТ: masseffect.bioware.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(75)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

В мире людей и азари, кроганов и турианов не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Определенно, это лучшая RPG среди шутеров и лучший шутер среди RPG.

SID MEIER'S CIVILIZATION V

РАЗРАБОТЧИК: Firaxis Games
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.civilization5.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(83)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

Civilization остается, без каких-либо преувеличений, знаковым культурным явлением в игровой среде, игнорировать ее решительно невозможно.

DARKSIDERS

РАЗРАБОТЧИК: Vigil Games
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.darksiders.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(83)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Darksiders вышла экшном не больно оригинальным, но ужасно увлекательным. Плагиат тут не раздражает – напротив, на нем и основан весь геймплей.

F1 2010

РАЗРАБОТЧИК: Codemasters Studios Birmingham
ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.formula1-game.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11(83)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Все действительно важные особенности королевы автоспорта реализованы на пять с плюсом. Codemasters предсказуемы, но бьют без промаха.

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LECHUCK'S REVENGE

РАЗРАБОТЧИК: LucasArts Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ: LucasArts Entertainment
ИНТЕРНЕТ: www.lucasarts.com/games/monkeyisland2

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09(81)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 10

LucasArts умудрилась сохранить то, что проще всего испохабить: уникальную атмосферу серии, которая, собственно, и помешала линейке затеряться среди вороха других игр.

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

РАЗРАБОТЧИК: TT Games
ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
ИНТЕРНЕТ: videogames.lego.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 08(80)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Лучшая игра серии LEGO – да еще и не одна, а четыре сразу. Отличный платформер для всех, кому не безразличны приключения в культовом волшебном мире Джоан Роулинг.

ТРАНСФОРМЕРЫ: БИТВА ЗА КИБЕРТРОН

РАЗРАБОТЧИК: High Moon Studios
ИЗДАТЕЛЬ: 1С-СофтКлаб
ИНТЕРНЕТ: www.transformersgame.com

НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 08(80)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

Огромный живой мир, впечатляющая мифология, умные противники и неожиданно глубокий тактический потенциал. Лучшая игра об игрушках Hasbro и один из лучших релизов года.

БУДЬ ХИТРЫМ!

ХВАТИТ ПЕРЕПЛАЧИВАТЬ В КИОСКАХ!
СЭКОНОМЬ ТЫСЯЧУ РУБЛЕЙ НА ГОДОВОЙ ПОДПИСКЕ!

ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ», ДИСКОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ И ВИДЕОЖУРНАЛ LEVEL UP!

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 2300 руб.

(ВКЛЮЧАЯ ДОСТАВКУ)

ВСЕГО 191 РУБЛЕЙ ЗА НОМЕР

ЧТО НА 25% ДЕШЕВЛЕ

ЧЕМ РЕКОМЕНДУЕМАЯ РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА (250 РУБЛЕЙ ЗА НОМЕР)

И ЭТО ЕЩЕ НЕ ВСЕ!

ПОЛУЧИ В ПОДАРОК ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ!

ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ В РЕДАКЦИИ, ВЫ МОЖЕТЕ БЕСПЛАТНО ПОЛУЧИТЬ ОДИН СВЕЖИЙ НОМЕР ЛЮБОГО ЖУРНАЛА, ИЗДАВАЕМОГО КОМПАНИЕЙ «ГЕЙМ ЛЭНД»:

ЯНВАРСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 30 НОЯБРЯ,
ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 31 ДЕКАБРЯ,
МАРТОВСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 31 ЯНВАРЯ.

Представляете Вито в очереди у журнального ларька? И правильно. Вито получает свои журналы по подписке.

Страна Игр + DVD

Тюнинг Автомобилей

Форсаж

Total Football + DVD

Тотал DVD + DVD

Свой бизнес

DVDXpert

Железо + DVD

Хулиган + DVD

Хакер + DVD

Smoke

Digital Photo + DVD

Фотомастерская + DVD

Т3

Вышиваю крестиком

ВПИШИТЕ В КУПОН НАЗВАНИЕ ВЫБРАННОГО ЖУРНАЛА, ЧТОБЫ ЗАКАЗАТЬ ПОДАРОЧНЫЙ НОМЕР.

СПЕЦПРЕДЛОЖЕНИЕ!

ПРИ ПОДПИСКЕ НА КОМПЛЕКТ ЖУРНАЛОВ

РС ИГРЫ +2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD + СТРАНА ИГР +1 ДВУСЛОЙНЫЙ DVD

– ОДИН НОМЕР ВСЕГО ЗА 165 РУБЛЕЙ (НА 33% ДЕШЕВЛЕ, ЧЕМ В РОЗНИЦУ)
– ПЛЮС БЕСПЛАТНАЯ ПОДПИСКА НА ЛЮБОЙ ЖУРНАЛ НА 1 МЕСЯЦ

ЗА 6 МЕСЯЦЕВ – 2178 руб. (12 НОМЕРОВ)
ЗА 12 МЕСЯЦЕВ – 3960 руб. (24 НОМЕРА)

ПОДПИСКА – ЭТО ЛЕГКО!

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через любой банк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из этих способов:
   – по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   – по факсу **(495) 780-88-24**;
   – по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

Еще один удобный способ оплаты подписки на любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в декабре, то журнал будете получать с февральского номера.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес. Этот способ доставки также бесплатен для подписчиков.

Подписка **на 6 месяцев с доставкой** стоит 1300 рублей (без подарочного журнала).
Подписка **на 6 месяцев без доставки** с получением журнала самостоятельно в Москве в точке продаж R-kiosk рядом с метро Белорусская, ул.Грузинский вал, д.27-31 – **всего 648 рублей.**

Получить журнал можно будет у продавца с предъявлением паспорта на имя оформившего подписку в течение недели, начиная со следующего дня после дня выхода журнала.

ЗВОНИТЕ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8-800-200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВАШИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

Прошу выслать бесплатный номер журнала

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс
область/край
город
улица
дом корпус
квартира/офис
телефон ( ) код
e-mail
сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

DARKSIDERS

ЦЕНА 499 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Darksiders
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Vigil Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Buka Entertainment
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Buka Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=504
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8.5

Release by NALSUR cosmos

Пока армии Небес и Ада воюют друг с другом и пытаются выяснить, кто из них по праву должен хозяйничать в мире людей, один из четырех всадников апокалипсиса Война, приговоренный к смертной казни, по просьбе Совета с решительностью молодого Стивена Сигала (Steven Seagal) истребляет на Земле всех непокорных ангелов-демонов – во имя сохранения баланса сил во вселенной. В своих методах Война неоригинален: кровавые расправы он устраивает в стиле юного Данте из Devil May Cry, выделывая фантастические комбинации и используя несколько видов оружия одновременно. Помимо фехтования герой прикидывается не то персидским принцем, не то паркурщиком-самоучкой, скачет на коне и балуется пушкой, как в Portal. Короче, если вы вдруг не поняли, люди из Vigil Games выпустили невероятную помесь из главных игр в жанре action-adventure последней пятилетки. Здесь постоянно цитируются то The Legend of Zelda, то Devil May Cry, то вышедшая на PS2 Shadow of Colossus, то Dark Sector, то Fallout – список можно продолжать и продолжать. И еще одна важная особенность – здесь можно, помимо прочих развлечений, выколоть глаз огромному демону по кличке Разрушитель.

Особенности русской версии: У отечественного издания Darksiders есть серьезный недостаток: здесь по понятным причинам нет Марка Хэмилла (Mark Hamill), актера, который в счастливые семидесятые сыграл Люка Скайвокера в первых «Звездных войнах» – в Darksiders же он прекрасно озвучил одного из персонажей, Наблюдателя (сумасшедшего демона, живущего в руке Войны). Те, кто не знают английского и не смотрели классику, потери не ощутят, всех остальных призываем взять себя в руки и не расстраиваться – в конце концов, Хэмилла-Скайвокера можно услышать за 40 долларов, если купить английскую лицензию через Steam. Кстати, «отечественный Наблюдатель» вышел не менее колоритным: актер, конечно, до уровня Хэмилла не дотягивает, но фразы вроде «все людишки вымерли», сказанные голосом хитрого мерзавца, заставляют уважать талант соотечественника. Так же профессионально со своей работой справились и его коллеги. Разговоры о конце света, Седьмой печати, ангелах, демонах, Совете и равновесии силы ведутся с тем же пафосом, что в оригинале – разницы почти нет (с поправкой на особенности русского языка, разумеется). А если ко всей этой «драме» относиться серьезно, как в детстве, дублерам за их эмоциональные реплики, вроде «во имя небес, что же ты натворил?!» или «ты забыл свое место, всадник! ты забыл закон!», захочется выписать, как минимум, по грамоте – за достижения в отрасли. К текстам тоже не придраться: все сообщения написаны максимально простым и понятным языком. Правда, встречаются досадные ошибки. В самом начале, например, на экране всплывает текстовая подсказка: «когда увидите %_CONTEXT%, нажмите E, чтобы красиво добить врага». Что такое %_CONTEXT% – остается только догадываться. Правда, это единичный случай. Вообще локализация Darksiders очень похожа на хороший перевод супергеройского фильма или мультсериала – например, «Людей-Х». Русскую версию можно смело рекомендовать даже тем, кто отлично знает английский язык, – хотя бы для того, чтобы поддержать отечественного производителя. Тем более что производитель, компания «Бука», сегодня заслуживает этого как никто другой. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

8.5

очень хорошо

FIFA 11

ЦЕНА 599 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** FIFA 11
- **ЖАНР:** Sport
- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Canada
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Electronic Arts
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/ru/football/fifa
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 9,0

Нормальной FIFA на персональных компьютерах не было четыре года: в 2006-м, когда на приставках нового поколения вышла прогрессивная FIFA 07, нам с вами, если помните, достался обрубок в виде PS2-версии, которая вообще непонятно зачем и для кого разрабатывалась. Продюсеры EA Sports оправдываются: «Ну, мы не были уверены, что новая FIFA достаточно хороша для PC». Вряд ли это правда, но теперь нам уже все равно: с выходом FIFA 11 можно перестать завидовать владельцам Xbox 360 и PlayStation 3 и лично сыграть в настоящий, правдоподобный и удивительно красивый футбольный симулятор. Теперь не придется с ужасом смотреть на московский «Спартак» или петербургский «Зенит», пытаясь разобраться, кто из присутствующих на поле Веллитон, а кто – Кержаков: спортсмены настолько качественно прорисованы, что почти всегда узнаются с первого взгляда. Анимация тоже полностью переработана, и футболисты двигаются намного реалистичнее. Ко всему этому добавились новые режимы игры, а искусственный интеллект значительно поумнел. В общем, если коротко: наконец-то и компьютерная версия главного на планете футбольного симулятора напоминает настоящий футбол, особенно в сетевых режимах (подробности можно найти в опубликованной в позапрошлом номере рецензии).

Особенности русской версии: Василий Уткин, голос PC-версии FIFA 10, в этом году уступил свое комментаторское кресло коллегам Юрию Розанову и Василию Соловьеву, которые в прошлом тоже были комментаторами десятой FIFA, но только в версиях для Xbox 360 и PS3. Лучше они или хуже Уткина – дело вкуса, но в профессионализме, на наш взгляд, точно не уступят: Розанов периодически вспоминает историю команд, самым именитым игрокам дает небольшие характеристики, а иногда даже правильно накаляет обстановку и кричит что-нибудь вроде «давай, Жирков, ты можешь!». Соколов, как правило, поддакивает и неудачно шутит, но не раздражает. Комментарии, конечно, регулярно повторяются, и фраза наподобие «конец атаки, а вернее – начало другой, со стороны соперника» несколько раз подряд в русской FIFA 11 – в порядке вещей. Помимо повторов проскакивают совсем смешные высказывания: например, реплика «сегодня мы увидим еще много голов» на 93-й минуте встречи. Бывают и просто какие-то раздражающие комментарии, от которых вянут уши («не знаю, правильно ли говорить, что атака захлебнулась, или это комментаторский штамп, но, думаю, что понят буду верно») – но они редки и на общем фоне воспринимаются нормально. Тем более что это не самое страшное, самое страшное вот что: по сравнению с прошлогодней игрой, комментариев в PC-версии катастрофически мало. Редкого спортсмена называются по имени, такой чести удостаиваются только игроки сборной (и то не все) и еще парочка знаменитых спортсменов. Чаще всего Розанов говорит что-нибудь в стиле «игрок получил мяч и набирает скорость», но от этого абстрактного игрока через какое-то время начинает тошнить. Вряд ли это вина Юрия, скорее какие-то проблемы у локализаторов. Многие встречи тоже открываются непонятными описаниями: «сложно вычислить фаворита, силы двух команд приблизительно равны» – это игре явно на пользу не идет. Хотя в целом отечественная версия FIFA 11 – это красивый и по-настоящему зрелищный футбол под грамотные и качественные комментарии, которые хоть и повторяются, но все равно оставляют приятные впечатления. Тут, наверно, стоит надеяться, что работа над озвучкой не будет прекращена и впоследствии Розанов и Соловьев выучат еще сотню-другую имен футболистов и придумают десяток новых реплик. Кстати, на неподготовленного человека российские голоса в компьютерном футбольном симуляторе влияют каким-то магическим образом – сразу появляется любовь к играм в целом и к новой части FIFA в частности. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.0

хорошо

DEAD RISING 2

ЦЕНА 599 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Dead Rising 2
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blue Castle Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С-СофтКлаб
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Два DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/dr2/
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8,5

Dead Rising 2 – это первый по-настоящему удачный пример японской игры, которую передали в западные руки и при этом нисколько не испортили. Делать сиквел Capcom поручила команде Blue Castle Games, которая к заданию подошла с пониманием: «мол, если не справимся, придется дальше всю жизнь работать над сериалом вроде The Bigs» (мы о нем тоже мало что слышали). Но разработчики справились, и Dead Rising 2 оказалась если не образцовой, то, как минимум, качественной игрой с огромным числом зомби и обещанным кровопролитием.

Заново отправлять мертвецов на тот свет можно чем душе угодно, в местном арсенале привычные ломы и биты соседствуют с экзотикой вроде ведра с шурупами (не спрашивайте). Самое прекрасное, что делать предметы смертоубийства здесь можно самостоятельно, Dead Rising 2 это приветствует. Единственное разочарование на этом празднике звериных инстинктов – вечно тикающий таймер. Каждые сутки герою игры Чаку Грину (Chuck Greene) нужно колоть в спину инфицированной дочурки лекарство от зомби-вируса, а поиски вакцины отвлекают внимание от самого главного. Подобные рамки, к сожалению, преследуют игрока вплоть до финальных титров.

Особенности русской версии: Локализации вроде русской Dead Rising 2 легко можно было найти в любом магазине лет десять назад, сегодня же такая «отечественная версия» наталкивает на вопрос: ну, в самом деле, господа, вы это серьезно? Проблемы две, но они существенные: первая – в Dead Rising 2 от «1С-СофтКлаб» первоначально нет русского языка. «Великий и могучий» устанавливается отдельно, DVD с русификатором входит в лицензионный комплект вместе с игрой. Никаких проблем с этим, в принципе, нет, инсталляция производится автоматически и за пару секунд, но сам факт того, что языковой пакет не вшит – это что-то из экскурса в нулевые. Хотя даже в те времена пиратская контора «Фаргус», например, такого себе не позволяла. Ну и второе: переведен только текст. «1С-СофтКлаб» решила не усложнять себе жизнь и отделалась малой кровью: в итоге дубляж, который в Dead Rising 2 пришелся бы к месту (диалогов здесь не так много, как в какой-нибудь Dragon Age, да и многие американские актеры, озвучивающие игру, – вовсе не звезды Голливуда), остается в фантазиях русских геймеров. В случаях с другими компаниями это можно было бы расценивать как плюс, но «1С-СофтКлаб» обычно прекрасно работает с озвучкой. К текстам претензий нет: локализаторы перевели все обучающие справки, внутриигровые иконки над предметами, субтитры, причем без существенных ошибок и опечаток. Не усложняется письменная речь и причастиями с деепричастиями, любимыми некоторыми переводчиками. Здесь все просто и понятно («Зомбирекс – препарат, который временно нейтрализует вирус зомби в организме. Это дорогое лекарство, и на него высокий спрос, поэтому его трудно найти»). Что еще немаловажно – подобраны отличные шрифты. И все бы здорово, не будь двух недостатков, о которых мы сказали в начале. Почему локализация получилась такой нетипичной для «1С-СофтКлаб»? Можно предположить: Dead Rising 2 продается с возрастным рейтингом «от 18», который просто кричит о том, что игру нельзя покупать детям, а это сильно уменьшает потенциальную аудиторию и, соответственно, прибыль от продаж. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.0

хорошо

ЖУРНАЛ ДЛЯ ТЕХ, КТО ЗАМЕТЕН В ПОТОКЕ

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

Крылатая девочка Никс умеет пользоваться телекинезом и, внимание, летать.

ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

01

NYXQUEST: KINDRED SPIRITS

КРЫЛЬЯ, НОГИ И КУРСОР

РАЗРАБОТЧИК: Over the Top Games **ИНТЕРНЕТ:** http://www.nyxquest.com **ПЛАТФОРМЫ:** WiiWare, PC, Mac

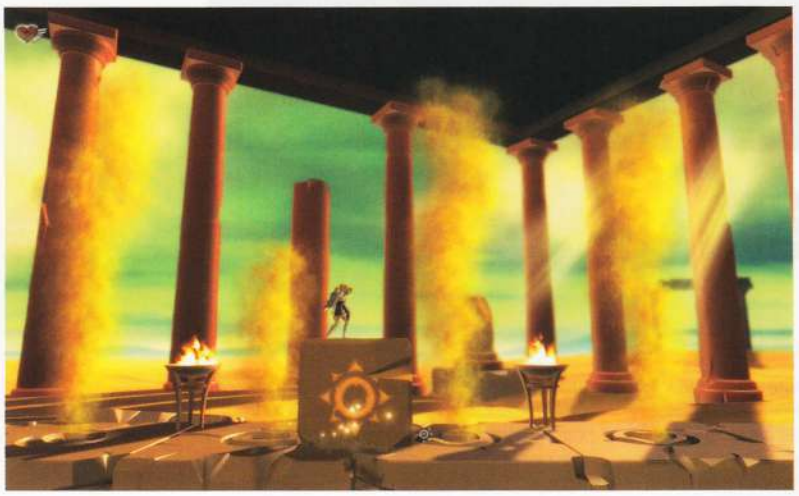
Прекрасная страна – Греция: море, солнце, кипарисовые рощи, не говоря уже о гречке и грецких орехах. Рай земной с оффшорными зонами. Неудивительно, что неандертальские граждане, проживавшие в этой местности, вперед многих других племен развились в нацию Архимедов и Платонов, навыдумывавших за всю свою историю столько всего интересного, что и по сей день многие деятели искусства вдохновляются древнегреческими фантазиями. Нынешний фигурант нашей уютной рубрики про «жадный издатель, подавись своими капиталами» тоже не стал исключением. Результатом страстной тяги к эллинской культуре является NyxQuest: Kindred Spirits – очень трогательный и забавный симулятор летучей женщины, отправившейся на поиски запропастившегося невесть куда пернатого кавалера.

Сюжет NyxQuest: Kindred Spirits, хоть и основан на древнегреческой мифологии, с первоисточниками обращается довольно небрежно, поэтому разыскиваемый товарищ на поверку оказывается знаменитым Икаром Дедаловичем – персонажем, чье имя хорошо известно любому школьнику благодаря венгерскому автопрому. Означенный мужчина беспечно порхал меж облаков при помощи handmade-крыльев, пока не обнаружил небесный город, затерявшийся где-то в плотных слоях атмосферы. Дальше события развивались по канонам Софокловых трагедий: встреча с крылатой красавицей Никс, любовь, страсть и, наконец, глобальный катаклизм, благодаря которому Икар отправился в древнегреческий Ад, а его свежеобретенная возлюбленная...

На этом месте, впрочем, трагедия превращается в фэнтезийный боевик с элементами художественной гимнастики: стремительная Никс, забросив все дела, резво мчится на выручку провалившемуся в Тартарары ухажеру. Выглядит это поначалу вот как: хрупкая субтильная барышня бодро шлепает босыми ступнями по каменным плитам, стремясь добраться до портала на следующий уровень. Кирпичи двигает, кувшины бьет, там и сям нажимает на кнопки. Периодически на ее пути попадаются овраги, балки и прочие препятствия, преодолевать которые прихо-

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Over the Top Games – скромная группа подданных его испанского величества, постоянно проживающая в Мадриде и стремящаяся делать игры, исполненные «особой магией». С одной у них как минимум получилось – NyxQuest не обласкана лишь самыми черствыми и ленивыми рецензентами, чьи имена стыдно произносить вслух. Удивительно талантливые сотрудники Over the Top Games успели отметиться и в работе с «крупными формами» – например, корпели над знаменитыми Commandos и Imperial Glory. Сейчас артель совместно с индиколлегами из Cosmonaut Games трудится над новой игрой про водолаза, которого укусила акула. Девиз Over the Top Games – «делать игры, в которые хочется играть нам самим» – скорее всего, порожден требованиями технологического процесса, но все равно звучит очень обнадеживающе.



ВТОРАЯ ЖИЗНЬ

Надо сказать, порождение творческих мук гишпанской бригады Over the Top Games по достоинству оценили не только мы, но и добрая половина земного шара. NyxQuest, изначально выпущенная на платформе WiiWare под названием Icarian, влюбила в себя изрядную часть владельцев консоли, а потом уже – не без настойчивых просьб со стороны восхищенного бесприставочного сообщества – приземлилась на пижонский Mac и старый добрый ПК. Попутно крылатая девица умудрилась собрать штабель разнообразных наград, в числе которых титул лучшей игры года на WiiWare, комплект одобрительного кряканья от британских снобов из культового Edge и звание финалиста IGF-2010 – по сути, важнейшее достижение в жизни каждого независимого разработчика.

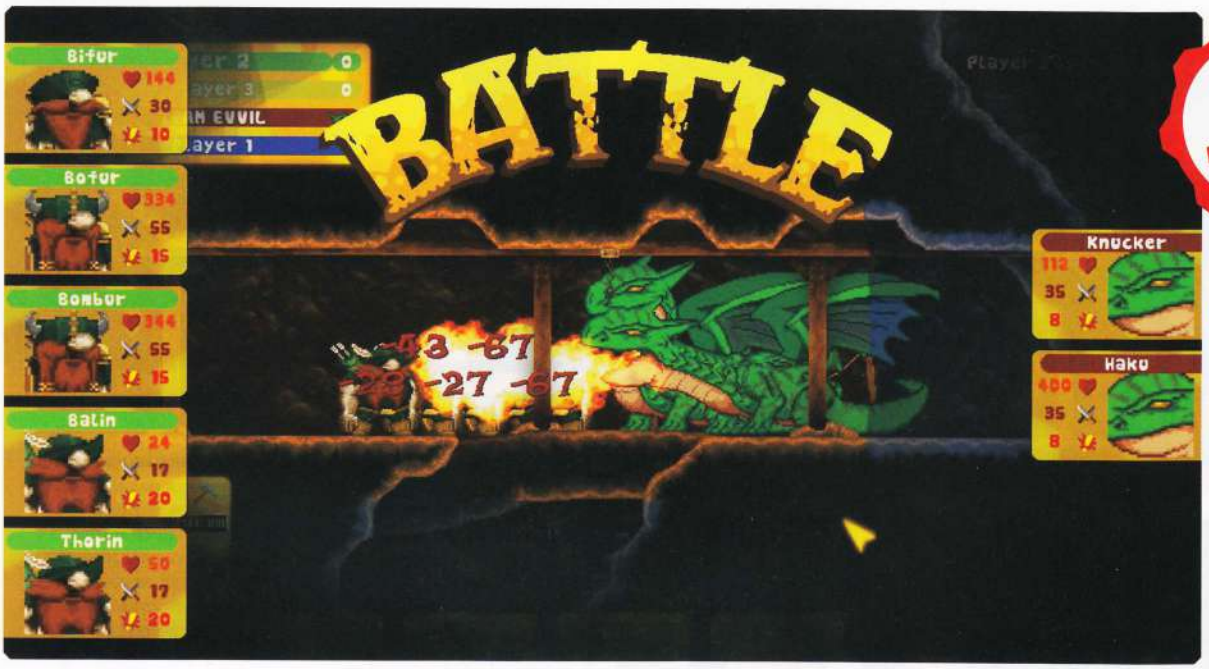
дится с помощью крыльев. В воздухе красавицу поджидает стая злобных, но крайне прямолинейных гарпий и сила земного притяжения, изо всех сил мешающая набрать вторую космическую скорость и в один момент очутиться на финишной черте уровня.

На этом злоключения Никс не заканчиваются: по мнению разработчиков, вся греческая архитектура сводилась к статуям, очутившимся по самый пупок в песке посреди каменных завалов и довольно кучно расставленных ловушек. Чтобы преодолеть все это буйство дизайнерской мысли, летунья обращается к богам и получает от них способность двигать огромные глыбы одним лишь усилием левого щелчка «мышиной» кнопки. Загорожен проход? Передвинем шлагбаум. Слишком высоко находится кувшин с вожделенным бонусом? Не беда, строим лесенку из подручных шлакоблоков. Более того, устав махать крыльями, героиня нашего опуса может запросто вскарабкаться на плиту или булыжник, а затем по щучьему велению запустить их в нужную ей сторону – транспортное средство получится, разумеется, не самой аэродинамической формы, но с задачей справится: куда надо доставит, где следует подкинет, куда попало зашвырнет. Между тем шлакоблоками дело не ограничивается – договорившись с божественными покровителями о взаимопомощи, Никс получает возможность жонглировать огненными шарами и менять их траекторию таким образом, чтобы прокоптить хребты всем недоброжелателям.

Вся эта воздушная эквилибристика по ходу пьесы существенно осложняется. «Чем ближе к Аду, тем больше ада», – обязательно сказал бы по такому случаю Зенон, если бы был бритоголовым рок-музыкантом. На поздних уровнях управляться с дрейфующей в воздухе девушкой и манипулировать при этом стройматериалами довольно непросто, потребуется хорошая координация и некоторый запас терпения. Эта вот неприспособленность игры под пару клавиатура+мышь – пожалуй, единственный неприятный с точки зрения PC-владельца момент в NyxQuest: Kindred Spirits. В остальном же – крайне очаровательная история, выполненная в совершенно волшебном художественном ключе. Вам на скриншотах не видно, но местное солнце действительно способно растопить даже камень. ■

Игра выглядит очень приятно – особенно по меркам порта с WiiWare.

Автор:
Николай Третьяков



DELVE DEEPER

02

ДВАРФЛИНГИ

РАЗРАБОТЧИК: Lunar Giant **ИНТЕРНЕТ:** www.lunargiantstudios.com/games/featured/delve-deeper

Delve Deeper хотя и заточена под Xbox Live Arcade, но переносит в детство, во времена примитивных ПК и записанных на VHS-кассеты Бивиса-Баттхеда. Пиксельнорасплывчатая графика, саундбластеровский звук и музыка уже вызывают ностальгию; но самое главное – игра пассионарна. Ее основной мотив (стремление дварфов зарываться под землю в поисках сокровищ) – первозданен и натурален (Deep Dwarven Delve – один из модулей первой AD&D, подсказывает Википедия). Выйди Delve Deeper в начале девяностых – сейчас какая-нибудь великая отечественная контора, выиграв тендер, шумно сколачивала бы третью-четвертую-пятую часть.

Дано: готовая карта. Вид – сбоку; правильнее сказать – в разрезе. Подземелья, к которым ваша дварф-команда из пяти участников роет туннели (один ход – один участок), видны заранее; сюрпризы выскакивают, как и положено – неожиданно (всякие там сундучки и реликвии с забавными названиями). Рытье ходов напоминает выкладывание тайлов в настольной игре Carcassonne: готовые участки коридоров можно вертеть так, чтобы проход соединялся со всеми уже существующими на соседних гексах.

Дварфы, запущенные в шахту, не ломятся вперед, как лемминги, а очень даже подчиняются вашим приказам. Потому что действия у них относительно сложные – не бежать-бежать-бежать, а копать-бить-получать-вырубаться-таскать. Сокровища (выкопанные из стен и выбитые из монстров или конкурентов) нужно тащить к выходу из шахты или сдавать в отделение банка (если оно есть поблизости) гномам, воровавшим подштанники у детей из South Park. На все времени не хватает, и уже в середине партии вы будете серьезно думать, кого отправить лечиться, стоит ли гнать быстрого разведчика в новый проход, а грузоподъемного шахтера в банк и не собрать ли гномов в толпу, потому что AI-конкурент подрылся уже близенько. Сражения вы не контролируете, и их исход решает в первую очередь концентрация сил.

Просто? Безусловно. Но у Delve Deeper есть глубина и нюансы. Игра великодушно подсказывает простейшие приемы: стройте боковые туннели так, чтобы изолировать противника; наплодите монстров и откройте врата ада в чужую шахту. Нет, на размножение крысяков и гоблинов дварфы непосредственно не влияют – твари сами плодятся в темных участках коридоров. Сделайте переход в чужую шахту – и будет вам гномский профит.

Ну и программерский такой юмор: в одной из шахтерских команд всех зовут Брюс, в другой работают Сократ, Платон, Эпикур и т.д. (это, кстати, тоже отсылка к творчеству Monty Python); король дварфов говорит: «Деритесь тут пока во имя меня, а я за попкорном схожу». В общем, пять долларов на Delve Deeper не было бы жаль даже в девяностых, когда мы были Бивисами-Баттхедами без Steam и кредитных карт. ■

The Witness как она есть...

...и какой она должна получиться.

THE WITNESS

Release by NALSUR kosmos

03

НЕ БОЙТЕСЬ СИНИХ ЛАБИРИНТОВ

РАЗРАБОТЧИК: Джонатан Блоу (Jonathan Blow) **ИНТЕРНЕТ:** http://the-witness.net

Джонатан Блоу – белый рыцарь индустрии. Он не стесняется обличать сильных мира сего (в частности, Blizzard – за эксплуатацию игроков в World of Warcraft). У него есть убеждения: Джонатан верит, что в геймдизайне первичной философией должна быть этика. И самое главное, у Блоу есть на это серьезные аргументы, наиболее весомый из которых – его знаменитая платформенная адвенчура Braid, которая уважительно относится к таким игроцким ресурсам, как время и внимание. Собственные ошибки в Braid можно исправлять немедленно, отматывая время назад, чтобы снять с шипов или вытащить из лавы маленького человечка в костюме, похожего на выскочившего из клозета Тома Круза (демо Braid, между прочим, есть на Steam).

Собрав с Braid урожай восторгов, медленно работающий Блоу не спеша готовит новую игру, расширяющую сознание: The Witness. «Философский и тихий» квест от первого лица был анонсирован в 2009 году, с обильным использованием цитат из «Дао Дэ Цзин». Все вроде бы просто: на необитаемом острове некто (игрок) разгадывает загадки. Да, это где-то вроде уже было, но The Witness – такая же MYST, как Braid – Super Mario Bros. Правда-правда; доказательства в виде играбельной версии The Witness были представлены на Penny Arcade Expo в августе 2010-го.

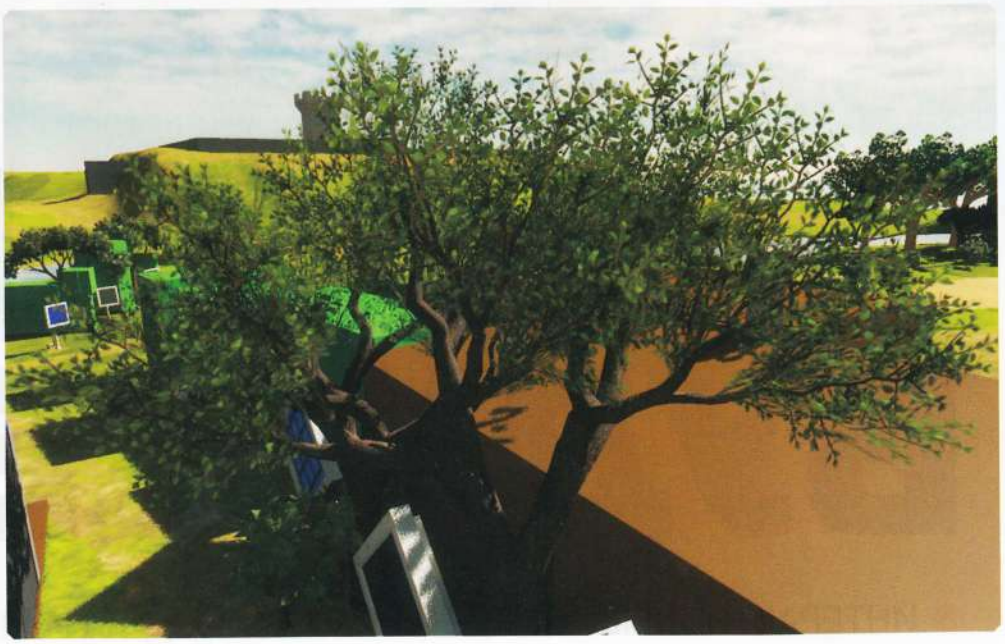
Остров оказался солнечным и зеленым; хотя отражения в воде и освещение прекрасны, объекты тяготеют к прямоугольности. Но это не нарочитый кубизм: совсем красиво Блоу и его шесть коллег сделают позже, а пока они... полируют суть.

Суть The Witness, согласно ее главному создателю, в том, что происходит в голове игрока. «С помощью видео, как и в случае с Braid, это не передать», – говорит Блоу. Попробуем, тем не менее, создать приблизительное представление. Вот эскиз: дом и сад под силовым полем. В MYST главной задачей было бы что-то отключить или включить; в The Witness – понять, как в игре все взаимосвязано. Для этого нужно будет в первую очередь внимательно наблюдать.

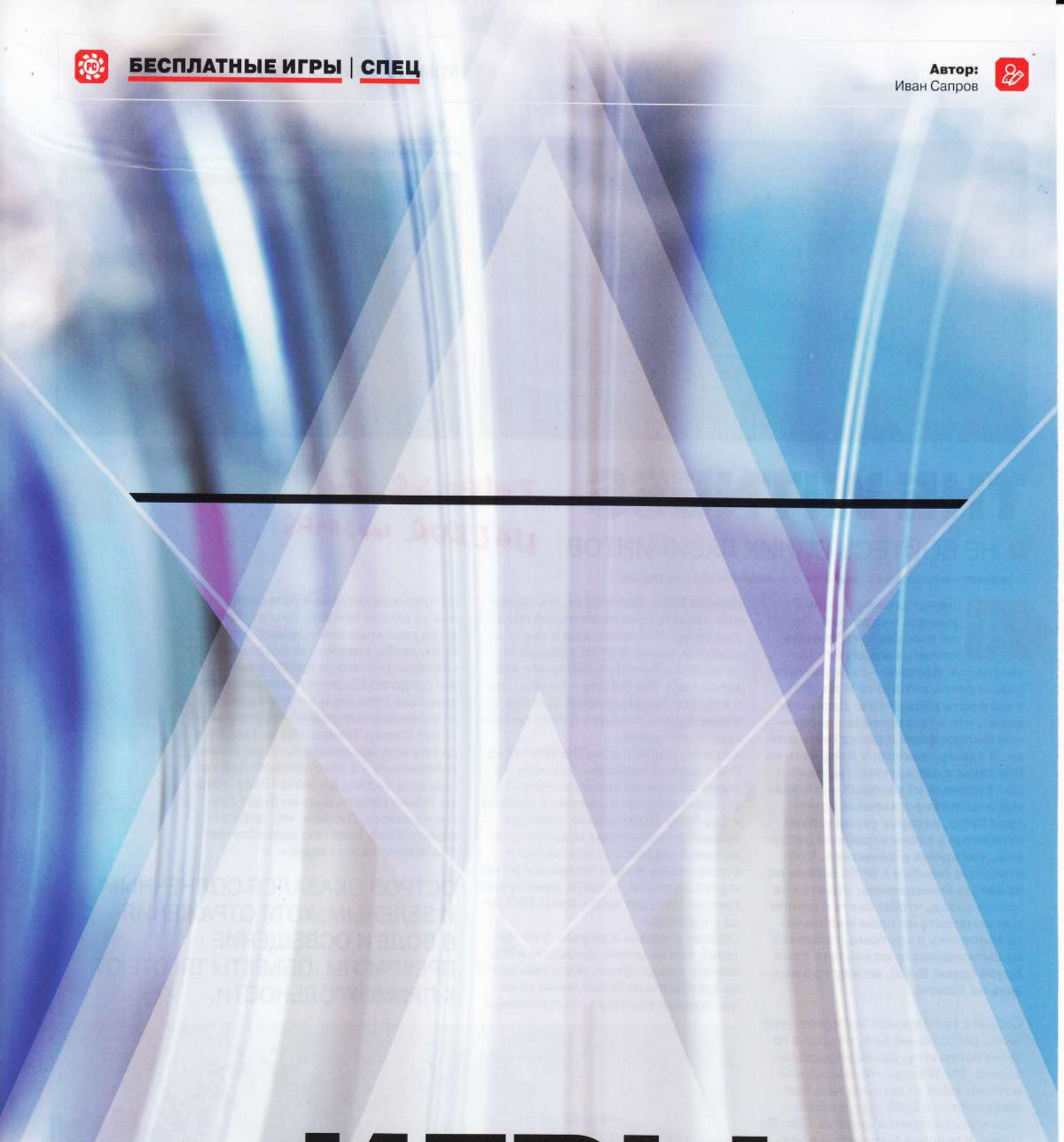
Характер презентации The Witness на PAX – способ выразить суть игры, которая абсолютно анонимно присутствовала в одном загончике с Monaco и Spy Party. Любопытные, наблюдательные и терпеливые непринужденно присаживались за компьютер и отправлялись в трип, по выходе из которого заявляли, что игра даже лучше Braid и они будут ждать конца 2011 года с надеждой.

Глазами (первым и вторым, а не третьим), тем не менее, мы видим в The Witness головоломки: усложняющиеся лабиринты из белых линий на синих прямоугольниках, расставленных по лужайкам острова и развешанных на дверях бунгало. Иногда похоже на дорожные знаки, если бы не кабели, разбегающиеся от пазловинок. «Лабиринты – это не просто пазлы; это средство общения, которое становится все сложнее и в итоге выражает удивительные вещи», – просвещает нас Стивен Тотило. «Да не стал бы я делать игру исключительно про синие лабиринты!» – с некоторой обидой высказался на днях Джонатан Блоу. «Это же только начало, дальше будет другое и разное». Думаем, что, держа в памяти Braid, главному разработчику The Witness можно верить. ■

ОСТРОВ ОКАЗАЛСЯ СОЛНЕЧНЫМ И ЗЕЛЕНЫМ; ХОТЯ ОТРАЖЕНИЯ В ВОДЕ И ОСВЕЩЕНИЕ ПРЕКРАСНЫ, ОБЪЕКТЫ ТЯГОТЕЮТ К ПРЯМОУГОЛЬНОСТИ.



Автор:
Иван Сапров



ИГРЫ БУДУЩЕГО

ИНТЕРАКТИВНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ ПЕРЕХОДЯТ НА МОДЕЛЬ FREE 2 PLAY

В игровой индустрии очевидна новая тенденция: специализирующиеся на онлайновых играх компании отказываются от ежемесячной абонентской платы в пользу микротранзакций. Процесс, начатый несколько лет назад корейскими разработчиками, имеет все шансы изменить сферу компьютерных игр раз и навсегда.

В позапрошлом месяце мы рассказали, что простенькие онлайновые игры являются приоритетными для отечественных игровых компаний: из-за сложностей в российской экономике (огромные налоги, отсутствие квот) зарабатывать на них намного проще, чем на больших и продающихся на дисках играх. Но не все разработчики подверглись «социализации», некоторые из них хоть и переключились на многопользовательские игры, все равно стремятся создавать что-то уникальное и новое. Именно поэтому free 2 play, как будущее – а может, даже уже настоящее – сферы онлайновых развлечений, для нашей страны (а значит, для каждого из нас) является наиболее актуальной темой. «РС ИГРЫ» держит руку на пульсе индустрии: в нашем журнале появляется раздел, посвященный условно-бесплатным играм. Помимо стандартного набора материалов (новости, превью, обзоры) мы будем публиковать статьи о развитии отрасли, анализировать ее, общаться с зарубежными и отечественными разработчиками и проецировать азиатский и западный опыт на российскую действительность. Быть может, это наше будущее, и однажды все, или очень многие игры станут условно-бесплатными.

ЦИФРЫ ЗА FREE 2 PLAY

В мае этого года аналитическое агентство NPD (National Purchase Diary) провело исследование, цель которого – выяснить, во что сейчас играют бывшие пользователи World of Warcraft и играют ли они вообще. Такой опрос проводится каждый год, и его результаты публикуются в свободном доступе. Естественно, большая часть геймеров ни на что другое WoW не променяла, треть опрошенных по-прежнему хранит верность одной из главных игр Blizzard. Второе по популярности место занимает ролевая игра RuneScape, точно как в прошлогоднем рейтинге, ее выбирают 13% респондентов. А вот дальше начинается самое интересное: Guild Wars (9%), стабильно замыкающая тройку лидеров на протяжении последних нескольких лет, опустилась на четвертую позицию. А третье место заняла Dungeons and Dragons Online (11%), которая не так давно перешла на условно-бесплатную модель распространения. При этом раньше, когда в DDO использовалась система абонентской платы (как сейчас во многих остальных многопользовательских ролевых играх), в рейтинге игра плелась позади какой-нибудь Disney's Toontown Online (4%). Конечно, все это не случайно и еще раз доказывает: в глазах игроков модель free 2 play становится все более привлекательной, а вот популярность классической модели распространения (покупаете игру; платите абонентскую плату каждый месяц), напротив, падает. Цифры это тоже подтверждают. Еще в 2008 году аж 30% опрошенных геймеров в ежемесячных платежах видели идеальный способ оплаты всех MMOG. На сегодняшний день таких людей уже 18%, а в будущем, скорее всего, станет еще меньше. Успех DDO объясняется именно этим.

Если говорить нормальным, человеческим языком, у популярности Dungeons and Dragons Online есть очевидная причина: ее разработчики перевели свою игру на условно-бесплатную модель распространения как раз в тот момент, когда геймеры начали с негативом относиться к ежемесячным платежам (возможно, здесь свою роль сыграл экономический кризис, который заставил американцев пересмотреть свои расходы). В то же время free 2 play вовсе не навязывает финансовое бремя, здесь все как в утопичном обществе: хочешь – плати, не хочешь – не плати. Третье место в рейтинге, которое заняла Dungeons and Dragons Online, рушит стереотипы об экономической несостоятельности модели free 2 play, до недавнего времени господствовавшие среди западных экспертов и аналитиков. «Условно-бесплатная игра подходит только для бедных азиатских и российского рынков с отсутствием среднего класса, мы же на них не заработаем», – вот самое популярное мнение американских представителей индустрии. Все финансовые отчеты будут в следующем году, тогда и станет понятно, кто

Point Blank – один из немногих условно-бесплатных MMOFPS, официально запущенных в России.

Exteel была отличным экшном, где роботы мочили роботов, при этом все искрилось и бабахало. Но, к сожалению, проект закрыли. Ждем вменяемую альтернативу!

сколько заработал, однако с успехом Dungeons and Dragons Online спорить несколько глупо. В конце концов, если люди играют, то рано или поздно и платить начнут.

А вот в Codemasters в правильности своих действий не сомневаются, даже напротив – там уверены, что это единственный способ заработать в сфере онлайновых развлечений. Вслед за DDO на модель free 2 play они переводят еще одну игру, «Властелин колец Онлайн», которая официально запущена в России. Этот процесс – когда разработчики отказываются от системы ежемесячных платежей в пользу free 2 play – развивается стремительными темпами, и неудивительно, если к моменту появления этого номера на прилавках еще несколько игровых компаний объявят об отказе от абонентской платы в пользу микротранзакций. Прогресс, кажется, необратим. Даже создатели World of Warcraft не исключают, что их игра когда-нибудь станет бесплатной. «Мы не считаем, что сейчас издатели переводят свои проекты в разряд free 2 play для конкуренции с нами, это глупо, – рассказывает один из разработчиков, – скорее, они соревнуются друг с другом. Тем не менее, если появится угроза, что мы начнем терять пользователей из-за того, что работаем по классической схеме с ежемесячными платежами, то наверняка перейдем на условно-бесплатную модель».

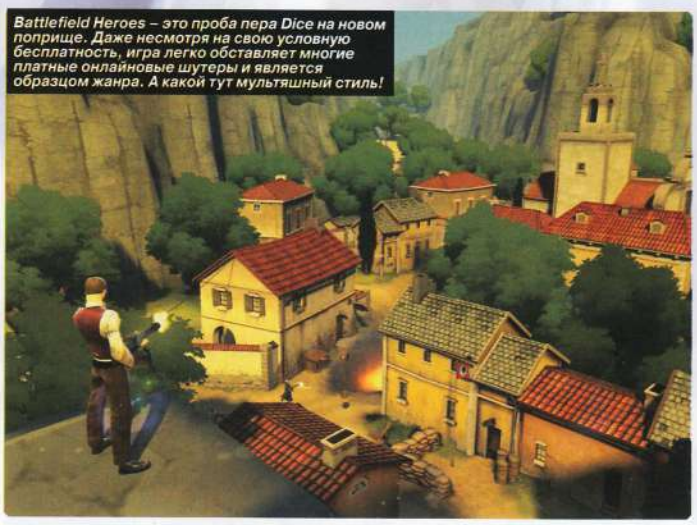
ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОНЛАЙН

Однако новый вид бизнеса становится популярным не только среди специализирующихся на онлайне компаний, эту отрасль постепенно осваивают и разработчики классических однопользовательских игр. Одним из самых показательных примеров в этом плане является компания Relic Games, решившая в качестве продолжения своей RTS под названием Company of Heroes сделать онлайновую игру (которая так и именуется – Company of Heroes Online). Первоначально разработчики побоялись выпускать свой новый проект на западных серверах и целый год обкатывали его в корейских сетях, однако в условиях массовой истерики по поводу free 2 play все же решились запустить игру в Америке и Европе. Не стоит забывать и прошлогоднюю Battlefield Heroes от EA Digital Illusions CE. Пока условно-бесплатные продолжения знаменитых однопользовательских серий оказываются лишь скромными дополнениями к основной линейке игр, однако впоследствии free 2 play-версии могут их заменить совсем (как в случае с Company of Heroes Online). К тому же все больше компаний хотят попробовать себя на этом поприще: например, разработчики легендарной Tribes из Red 5 Studios вместе с одним из дизайнеров World of Warcraft сейчас трудятся над многообещающей MMOFPS Firefall (подробности ищите в материале по соседству). Можно назвать еще, как минимум, десяток разрабатываемых в настоящее время проектов, которые могут вырасти в игры А-класса.

Сейчас работы над условно бесплатными играми ведутся в студиях по всему миру, однако еще лет пять назад их делали только в Южной Корее и немного в Китае. Азиатские рынки по-прежнему считаются лучшими площадками для продвижения free 2 play-проектов, но в последнее время разработчики стараются взаимодействовать и с американскими и европейскими пользователям. Так, пару лет назад шел активный процесс перезапуска давнишних бесплатных игр, но теперь уже на европейских серверах. И в нашей стране официально издаются многие азиатские игры и даже разрабатываются свои собственные, но их в разы меньше, чем в Корее. Тем не менее, наш рынок во многом повторяет путь азиатского. Например, изначально в Республике Корея игровая индустрия была очень закрытой, местные разработчики делали игры только с расчетом на локальных пользователей – на мировой уровень они вышли совсем недавно. В нашей стране онлайновые игры тоже делаются с прицелом на российских игроков, и лишь немногие создаются сразу для международного пользования.

ПРОСТЫЕ ИСТИНЫ

Что такое free 2 play, многие из вас наверняка уже знают, но не грех повториться: это модель распространения онлайновых компьютерных игр, благодаря которой пользователь может играть в игру бесплатно. При этом ему доступны многие, но не все игровые возможности, а оставшиеся покупаются в процессе за реальные деньги. Или не покупаются – здесь решает игрок. Такого рода покупки обычно оказывают заметное влияние на геймплей и помогают в соперничестве с другими геймерами, а зачастую так и вовсе дают колоссальное преимущество. При этом сами игры в свободном досту-



Battlefield Heroes – это проба пера Dice на новом поприще. Даже несмотря на свою условную бесплатность, игра легко обставляет многие платные онлайновые шутеры и является образцом жанра. А какой тут мультяшный стиль!

Сергей Орловский намекнул, что собирается ломать стереотипы в сфере онлайновых игр и все силы приложит к тому, чтобы вывести командное взаимодействие игроков на новый уровень. Уже в Prime World.

Release by NALSUR kosmos

пе хранятся на официальных сайтах и в торрентах, их можно без проблем скачать и в них можно бесплатно зарегистрироваться. Продажа каких-то игровых товаров или услуг осуществляется путем микротранзакций. Это процесс реализации загружаемого контента за сравнительно небольшие деньги, как правило, до десяти долларов – таким образом, под определение free 2 play подходят не только клиентские онлайновые игры, но и браузерные с социальными (так что на страницах нашего журнала речь пойдет и о них в том числе). Особняком стоит баланс между бесплатным и платным содержимым игры. Не всегда удается заранее понять, за что игрок без проблем отдаст десять долларов, а на что он пожалеет и десять центов, и как избежать навязывания товаров. Во многие корейские ролевые игры, например, вообще можно играть, не платя за это ни копейки, но в таком случае понадобится в разы больше времени, чтобы добиться серьезных успехов. Есть и другие примеры вроде недавней Need for Speed: World, которая оказалась бесплатной только до десятого уровня. Разработчики, правда, вовремя одумались и это странное правило отменили, на сегодня World тоже абсолютно бесплатна, но прецедент был и, возможно, повторится и в другой игре. При этом для игровых компаний и издателей важно не напугать игрока необходимостью «вносить деньги после N-го уровня», и на эту тему до сих пор говорят многие разработчики, в том числе и отечественные. Одни, например, предлагают наладить общение с игроками на форумах и в социальных сетях, где читать нам морали, что платить – это нормально. Другие всерьез надеются прикинуться нищими и сделать вид, что на деньги, потраченные игроком на игру, разработчики «даже лишнюю пару джинсов купить себе не могут» – тем самым, надавив на жалость. Третьи, самые умные, предлагают просто разрабатывать качественные игры, на которые и денег будет не жалко. При этом все игровые компании пользуются еще одной хитростью: почти все цены до смешного низкие. Чтобы игрокам было проще в психологическом плане заплатить, издательства специально просят за игру маленькие суммы.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Первые бесплатные игры появились еще в начале девяностых, однако массовый бум free 2 play-проектов с оплатой путем микротранзакций пришелся на середину нулевых – именно тогда южнокорейские MMORPG стали мигрировать в Европу и Америку. До нашей страны азиатские условно-бесплатные игры в основном добрались только в прошлом году, так что список официально запущенных в России тайтлов скромен настолько, что легко умещается на одной странице. Однако новые проекты все запускаются и запускаются, и, вполне возможно, через год их количество удвоится. На отечественном рынке усердно работают три крупные компании: Mail.ru, «Иннова» и Nival Network, которые выпускают собственные игры и переводят и издают зарубежные. Для комфорта Nival даже организовала собственную социальную сеть

МИКРОМАРКЕТ

Термин «микротранзакция» все активнее входит в нашу жизнь, сегодня с помощью нового способа оплаты осуществляется продажа самых разных товаров и услуг. Путем микротранзакций распространяется не только контент для онлайновых игр, но и, к примеру, музыка. Выдающихся результатов здесь добилась компания Apple со своим сервисом-программой iTunes. Там можно покупать песни или трэки отдельно от музыкального альбома – это значительно экономит деньги. Другим ярким примером микротранзакций можно назвать загружаемый контент для мобильных телефонов: мелодия, картинки, игры продаются за смешные деньги вот уже несколько лет и, даже несмотря на развитие технологий передачи данных, до сих пор пользуются популярностью у определенного слоя населения.

Иногда «Властелин колец Онлайн» можно спутать с любой другой сказочной MMORPG.

Популярность Dungeons and Dragons Online заставляет американских бизнесменов пересматривать свое отношение к free 2 play. Оказывается, корейская бизнес-модель применима и на Западе.

для геймеров Zzima.com, о которой мы рассказывали еще в прошлом номере, все free 2 play-игры издательства можно легко отыскать именно там.

Сама Nival сейчас активно поддерживает всего несколько онлайновых проектов, среди которых, помимо прочих, неплохая южнокорейская MMORPG «Кабал Онлай» (Cabal Online), онлайновые NFS-подобные гонки «Скорость Онлайн» (Project Torque), а также прекрасная «Драконика» (Dragonica), в которой с элементами классической ролевой игры сочетается боевая система в духе какой-нибудь восьмибитной Double Dragon. Нет, серьезно: персонаж перемещается из одной части экрана в другую; управление завязано на кнопках, и мышь не используется; из ударов составляются комбо-атаки. На «Драконике» хочется остановиться подробнее – предлагая, в общем-то, аркадный геймплей, она все равно является очень продуманной ролевой игрой с четырьмя классами персонажей (каждый из которых впоследствии развивается в профессию), ворохом различных умений, которые нужно развивать, гильдиями и огромным количеством квестов. Единственный минус игры – чрезмерное однообразие, однако в силу уникальности игровой механики это можно простить. Кроме того, в разработке у самой Nival Network находится MMORTS Prime World, информации о которой пока немного: известно, что игра выйдет в следующем году и для ее прохождения понадобится командное взаимодействие игроков.

На счету компании «Иннова» известных проектов чуточку больше. Отечественный издатель поддерживает многопользовательский FPS Point Blank, обзор которого можно найти в апрельских «PC ИГРАХ» за этот год, несколько типичных, но условно-бесплатных MMORPG вроде Lineage 2 и, конечно же, «Атлантику Онлайн», в неофициальных кругах считающуюся чуть ли не лучшей free 2 play-игрой на планете. Достоинств у «Атлантики» несколько: это на удивление богатый и разнообразный мир игры, отличные квесты и пошаговая боевая система, которая завязана на правильном выборе экипировки и использовании ботов-наемников, которых можно растить по ходу игры. За два года, которые прошли с момента официального анонса, игра завоевала так много наград, что только за это ее можно скачать и посмотреть. Правда, не стоит забывать, что даже несмотря на все свои достоинства, «Атлантика» сугубо южнокорейская многопользовательская ролевая игра со всеми вытекающими отсюда последствиями: многим не понравится стиль «Атлантики» или вообще сама концепция. В России игра запущена в стадии открытого бета-тестирования.

В это же время компания Mail.ru, давно занимающаяся онлайновыми играми, издает «Аллоды Онлайн», Jade Dynasty и знаменитую «Властелин Колец Онлайн», которая в обозримом будущем должна перейти на бесплатную модель. Американская условно-бесплатная версия игры уже находится на стадии открытого бета-тестирования, а скоро должны запуститься и европейские сервера, в том числе и российский. Также Mail.ru активно выпускает и браузерные игры, как, например, «Джаггернаут», материал о которой ищите на соседних страницах. Несмотря на то что южнокорейские и китайские разработчики больше всего на свете любят делать массовые ро-

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО ХАРАКТЕРА

В России эра free 2 play зародилась в среде браузерных игр, а сейчас активно распространяется на социальные: одной из первых условно-бесплатных игр стал «Бойцовский клуб», о котором не раз говорилось на страницах профильной прессы – там в какой-то момент разработчики ввели возможность покупать игровые деньги за реальные. Теперь отсутствие такой возможности в отечественной онлайновой игре невозможно представить. Считается, что для России free 2 play подходит куда лучше, чем любая другая модель распространения: игроки неохотно покупают новую игру и платят ежемесячную плату, зато свободно расстаются с небольшими суммами денег, на которые покупают игровой контент. А вот на Западе эта модель вызывает некоторые проблемы: отдельные геймеры не желают, чтобы их результаты в игре зависели от того, сколько они заплатят. По их мнению, шансы у всех должны быть равны.

Несмотря на то что Company of Heroes Online всего лишь условно-бесплатная игра, выглядит она великолепно.

Провал Need for Speed: World многие восприняли как должное: ничего, следующая (уже, правда, однопользовательская и платная) игра в серии должна получиться лучше.

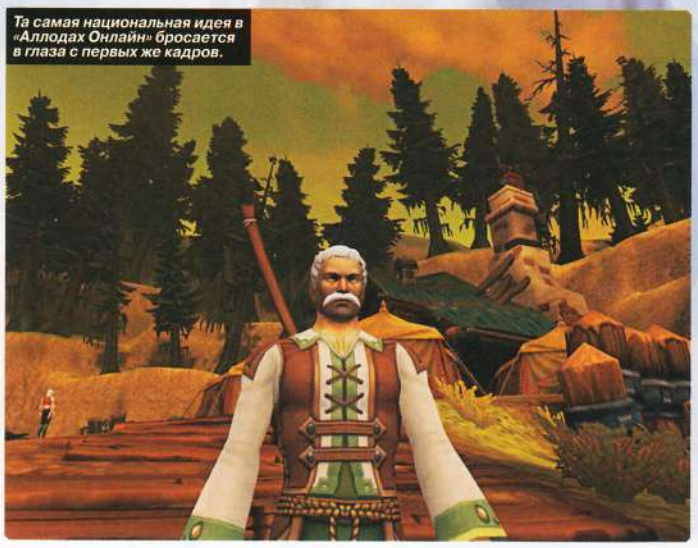
левые игры, изредка появляются и проекты других жанров. В последнее время все чаще выходят и анонсируются разные MMOFPS, причем иногда среди них попадаются неофициальные сиквелы уже вышедших хитов, как, например, недавно анонсированная Soldier of Fortune Online, в которой разработчики обещают обратиться к славным традициям первой части. Если под традициями подразумевается кровь и расчленёнка – мы совсем не против. Первого сентября закрылся прекрасный экшн от третьего лица Exteel, в котором огромные и красивые, как из японских мультфильмов, роботы (реальные люди) носились по уровням, палили друг по дружке из футуристического оружия и кромсали на куски стальными клинками и прочими колюще-режущими предметами. Несмотря на ярко выраженный ролевой элемент (оружие и броня имеют определенные параметры, которые нужно учитывать), игра была прекрасной альтернативой порядком надоевшей Modern Warfare 2. Более знаменитый пример неплохого free 2 play-экшна – это Battlefield Heroes. Гораздо меньше вышло толковых гонок и MMORTS, но это явление временное, с приходом в отрасль free 2 play новых людей уникальные игры обязательно появятся.

В разговоре о free 2 play нельзя не отметить и достижения отечественных игровых компаний. К сожалению, в России качественных онлайновых игр делать пока не научились, о прецедентах вроде «Сферы» или «Дома 3» лучше не вспоминать. На сегодняшний день самая многообещающая российская условно-бесплатная игра – это, несомненно, «Аллоды Онлайн» от разработчиков из «Аструм Нивал», в которой традиционное фэнтези перемешивается с русским колоритом и, в общем-то, классическим геймплеем. Сразу после запуска тестовой версии игры многим она показалась интересной, но сырой. Тогда разработчики начали кормить игроков патчами, из-за которых качество игры только ухудшалось, и в итоге игра начала производить впечатление, сравнимое с походом в кунсткамеру: вроде бы интересно, но в целом как-то гадко. Так что, даже несмотря на огромный потенциал («Аллоды» могли стать русской WoW), в какой-то момент разгневанные игроки начали атаковать официальный форум игры, собирать петиции и другими способами высказывать недовольство качеством проекта. Эта эпопея продолжается до сих пор.

Год назад в одном из авторитетных интернет-изданий появилась статья-вопрос «Сколько зарабатывают на микротранзакциях?». Четкого ответа в той статье нет: там говорилось, что компании скрывают свои реальные доходы (или убытки), чтобы ввести в заблуждение конкурентов. Спустя год вопрос остается открытым: сколько именно зарабатывают, до сих пор непонятно, но, учитывая массовое бегство от системы подписки в сторону free 2 play, микротранзакции – наиболее выгодный для игровых компаний вариант из всех имеющихся. А значит – постепенно многие игры перейдут на условно-бесплатную модель. И, как показывает интуиция, среди них будут игры отнюдь не только многопользовательские. ■

ЛИЦА ГЕРОЕВ

Один из крупнейших южнокорейских разработчиков free 2 play-игр – это компания Nexon Corporation, на счету которой несколько десятков проектов, в том числе шутер Combat Arms и ролевая игра «Атлантика» (Atlantica Online). Многие игры издательства запущены только в Корее, тем не менее лучшие из них все-таки добираются до Америки, Европы и России. Но у большинства геймеров на слуху другая корейская компания, NCsoft, наиболее известная как разработчик Lineage 2. Кроме самой Lineage компания выпустила Guild Wars и еще ряд знаменитых онлайновых игр. Теперь компания нацелилась на free 2 play: она уже издала экшны Point Blank, Exteel, аркаду «Драконика» (Dragonica). Но несмотря на наметившиеся тенденции, издательство пока не готово полностью отказаться от системы подписок, оно продолжает поддерживать игры с использованием абонентской платы. Тем не менее совсем скоро это может измениться.



Та самая национальная идея в «Аллодах Онлайн» бросается в глаза с первых же кадров.

«Драконику» очень не хочется характеризовать как MMORPG, по сути, это аркадный файтинг в ярком южнокорейском стиле.

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

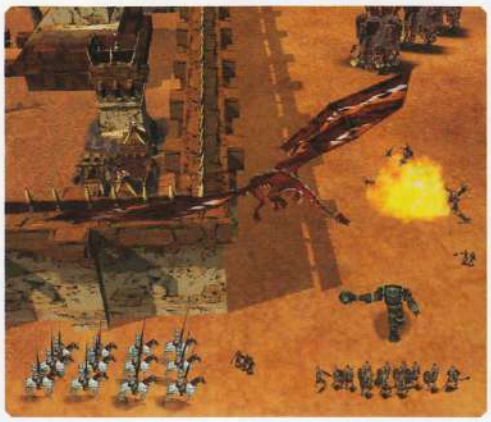
НОВОСТИ FREE 2 PLAY | О СЕТЕВЫХ ИГРАХ, КОТОРЫЕ НЕ НУЖНО ПОКУПАТЬ

СКАЧАТЬ БЕЗ SMS

SAGA СТАНОВИТСЯ БЕСПЛАТНОЙ

Многопользовательская RTS SAGA Online перешла на систему оплаты free 2 play. Теперь любой желающий может скачать игру и зарегистрироваться в ней абсолютно бесплатно. Раньше эта процедура стоила 19.95 долларов. Вместе с самим клиентом и регистрацией бесплатными станут и турниры внутри игры – теперь деньги взымаются только за уникальные и специальные предметы, которые продаются в игровом магазине. «Мы продолжим поддержку своего проекта и постепенно будем увеличивать игровой контент, – сообщает студия-разработчик Silverlode Interactive. – Наша задача – оставаться лидерами в жанре многопользовательских онлайн-стратегий, именно для этого мы перешли на free 2 play модель». В России SAGA Online должна была издаваться компанией Nival Network, российский издатель даже провел закрытый бета-тест игры. Однако после его окончания проект заморозили: на официальном форуме разработчики посылают игроков на американские сервера. О дальнейшей судьбы русской версии «САГИ Онлайн» на сегодня ничего неизвестно. Компания Nival Network утверждает, что с дальнейшей судьбой проекта пока не определилась. ■

SAGA должна была официально выйти в России, но отечественный издатель, Nival Network, проект заморозил: возможно потому, что компания сама готовит аналогичный проект.



О своей игре разработчики отзываются как о лидере в жанре онлайновых RTS. Располагая такими черепахами, наверно, имеют право!

ХАЛЯВА В КАРИБСКОМ МОРЕ

FLYING LAB SOFTWARE ПЕРЕВОДИТ СВОЙ ОНЛАЙНОВЫЙ ПРОЕКТ НА FREE 2 PLAY

Pirates of the Burning Sea будет переведена на free 2 play систему оплаты. Об этом заявили представители компании Flying Lab Software. «Сражение за Карибское море началось в 2008 году, с тех пор мы выпустили несколько дополнений, которые вносили существенные изменения в игровой мир. Теперь настало время сделать наш проект как можно доступнее, в том числе и для новых пользователей», – говорит Рассел Уильямс, президент FLS. Он также сообщает, что решение о переходе на модель free 2 play далось его команде с трудом, но это необходимый шаг на пути к росту популярности. По мнению Уильямса, новая система оплаты притянет тех, кто играет нерегулярно. «Никто не станет тратить деньги на ежемесячную подписку, если не планирует играть каждый день. Мы надеемся, что теперь Pirates of the Burning Sea станет привлекательной не только для хардкорных геймеров, но и для тех, кто играет время от времени и всего по несколько часов», – говорится в официальном анонсе. Еще одним важным пунктом, который отмечается в обращении, является то, что при условно-бесплатной модели каждый игрок сможет платить ровно столько, сколько сам захочет. О сроках перехода на условно-бесплатную систему распространения при этом пока не сообщается. Напомним, в России игра носит название «Корсары Online» и издается компанией «Акелла». О сроках перехода отечественной версии на модель free 2 play также не сообщается. ■

Рост числа игроков, по идее, приведет к тому, что сражения в игре станут еще более масштабными и захватывающими.

Учитывая серьезную конкуренцию в жанре онлайновых игр, «финт ушами» компании Flying Lab Software кажется логичным: free 2 play действительно обеспечит приток новых пользователей.

УСЛОВНО-БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ В МАССЫ

ОРГАНИЗОВАНО СПЕЦИАЛЬНОЕ «ДВИЖЕНИЕ» ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ FREE 2 PLAY

Совсем недавно The Lord of the Rings Online стала условно-бесплатной...

... но американцам этого мало, они хотят бесплатно играть еще и в World of Warcraft. При этом складывается впечатление, что они не понимают, чем бесплатная игра отличается от условно-бесплатной.

В Америке многие до сих пор не верят в то, что будущее онлайновых игр – это free 2 play. От системы подписок в пользу новой модели распространения издатели отказываются неохотно. Всего несколько действительно крупных и дорогих проектов недавно стали условно-бесплатными: это The Lord of the Rings Online (в России free 2 play-вариант пока не запущен), EverQuest II, Dungeons and Dragons Online и еще пара игр. В связи с этим общественник по имени Луис Паулo Добрейра (Luis Paulo Dobreira) основал «движение free 2 play-геймеров» (Free-to-Play Gamer Movement), которое будет агитировать издательства присоединяться к рынку условно-бесплатных игр. Цель нового сообщества – добиться перевода самых известных онлайновых игр, в том числе и World of Warcraft, на новую систему оплаты. Организация также будет выступать за то, чтобы внутриигровые товары и услуги в уже существующих условно-бесплатных проектах стали дешевле. Подробнее о коммьюнити можно узнать по следующему адресу: www.f2pmovement.com. ■

ПЛАНЕТА МАЙКЛА

В 2011 ГОДУ БУДЕТ ЗАПУЩЕНА ИГРОВАЯ СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ, ПОСВЯЩЕННАЯ АРТИСТУ

Планета Майкла будет основана на механике других игровых социальных сетей: пользователи смогут создавать собственный контент и обмениваться им.

Имя Майкла Джексона продолжают эксплуатировать со страшной силой.

Образ Майкла Джексона будет увековечен в компьютерной игре: к запуску готовится онлайновая Planet Michael, предназначенная для геймеров-фанатов творчества короля поп-музыки. Как сообщает компания SEE Virtual Worlds, новый проект станет MMOG с элементами социальной сети, где игроки смогут общаться друг с другом, создавать собственный контент и делиться им с окружающими. В основу игры лягут жизнь и творчество знаменитого музыканта, пользователи в очередной раз смогут насладиться музыкой артиста, его выступлениями и музыкальными клипами. «Planet Michael, которая, вероятно, выйдет в следующем году, будет полностью основана на гениальной личности великого артиста. Мы постараемся сделать уникальный продукт, который одинаково понравится и казуальным игрокам, и хардкорным геймерам. Но главное – игра станет настоящим подарком для поклонников певца, которые смогут создать мир Майкла Джексона таким, каким они его видят и ощущают», – комментируют анонс разработчики. ■

Теперь Clone Wars Adventures, должно быть, любимый проект компании SOE.

РЕКОРДНЫЕ «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ»

Новая Star Wars The Clone Wars Adventures бьет рекорды: за две недели в игре официально зарегистрировались более одного миллиона игроков. Прошлый громкий проект Sony Online Entertainment , игра Free Realms, добилась аналогичного успеха только за две с половиной недели. Релиз игры состоялся 15 сентября, а уже 22-го числа того же месяца была преодолена заветная отметка. По этому случаю разработчики подарили игрокам по внутриигровому дроиду Golden Mouse. ■

На пути игроков к заветному пятидесятому уровню никаких финансовых препятствий больше нет.

БЕСПЛАТНАЯ ЖАЖДА СКОРОСТИ

Electronic Arts объявила, что их недавняя Need for Speed World перешагнула отметку в один миллион зарегистрированных пользователей. Вместе с этим игра наконец-то полностью перешла на модель free 2 play: обязательный платеж в 20 долларов, который раньше приходилось вносить после десятого уровня, отменен. Теперь в World можно бесплатно играть вплоть до последнего, пятидесятого уровня. Деньги понадобятся только для покупки игровой валюты Boost, которая необходима для приобретения автомобильных апгрейдов и специальных бонусов. Без них, напомним, соревноваться с другими игроками почти невозможно, а играть становится бессмысленно. ■

ИГРАТЬ!

SAGA ONLINE
www.playsaga.com

КОРСАРЫ ONLINE: PIRATES OF THE BURNING SEA
www.corsairs-online.ru

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН
www.lotro-russia.com

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE
www.ddo.com

STAR WARS THE CLONE WARS ADVENTURES
www.clonewarsadventures.com

NEED FOR SPEED WORLD
world.needforspeed.com

Автор:
Иван Сапров

FIREFALL

MMOFPS ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ TRIBES И WORLD OF WARCRAFT

- **ЖАНР:** MMOFPS
- **РАЗРАБОТЧИК:** Red 5 Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.firefall-thegame.com
- **ТЕКУЩИЙ СТАТУС:** закрытое бета-тестирование

На американском фестивале PAX 2010 компания Red 5 Studios показала свою новую игру Firefall, командный f2p-шутер в комиксовом стиле. Группой разработчиков руководит один из главных дизайнеров World of Warcraft Марк Керн (Mark Kern), и игровое сообщество по этому поводу уже воротит нос: мол, человек не прижился в Blizzard, а теперь ему приходится трудиться над вторичным проектом для (!) бедного азиатского рынка. Недовольные, конечно, не знают, что за плечами многих сотрудников Red 5 Studios огромный опыт в создании компьютерных игр, а еще, минуточку, проекты во вселенной Tribes, которые в былые годы пользовались огромной популярностью.

Свою новую игру разработчики называют MMOFPS (массивно-многопользовательский шутер от первого лица), в котором сочетаются традиции Tribes (реактивные ранцы!), стиль Borderland (графика в cel shading), дух творчества Blizzard (логотип игры, например, как у StarCraft) и безумие «Звездного десанта». При этом многообразии играться Firefall должна довольно просто: здесь будет открытый мир с городами и боевыми зонами, где тысячи вояк (реальные люди) сражаются с космическими жуками разных размеров и еще какими-то не то инопланетянами, не то мутантами. Борьба ведется за минерал Кристайт (Crystite), из-за которого в прошлом случилась какая-то катастрофа, погубившая большую часть человечества (кстати, время действия игры – 2233 год). Несмотря на то что вся игровая территория четко поделена на мирные города, где можно пополнить амуницию и купить новое оружие, и на боевые зоны, сражение может начаться где угодно: в показанной на PAX демоверсии, например, на людское поселение напали армии противников, превратив спокойную территорию в настоящий ад. За пределами городов схватки в основном начинаются при добыче минерала. Отыскав месторождения ценного ресурса, нужно вызвать буровую машину. Она спустится из космоса и начнет, собственно, добычу – в этот момент на звук соберутся все окрестные членистоногие твари, от которых нужно будет защитить чудо инженерной мысли.

Гигантский робот на заднем плане, который до боли похож на инопланетную дрянь из «Войны миров», – тоже наш лютый враг, и его следует уничтожить. Для этого можно будет использовать установленные в городе пушки.

ПОЛЕ БИТВЫ – ЗЕМЛЯ

Показывая «битву во время бурения», разработчики поясняют, что где-то по соседству в точно такой же ситуации оказались и другие игроки, в чем мы и сами смогли убедиться спустя какое-то время. Firefall, по планам Red 5 Studios, должна стать масштабной игрой с огромными территориями, где постоянно что-то происходит: одни отбивают города от вражеских вторжений, другие захватывают минералы, третьи бороздят небесные просторы на специальных кораблях (это,

В FIREFALL БУДЕТ ОТКРЫТЫЙ МИР, ГДЕ ТЫСЯЧИ ВОЯК (РЕАЛЬНЫЕ ЛЮДИ) СРАЖАЮТСЯ С КОСМИЧЕСКИМИ ЖУКАМИ РАЗНЫХ РАЗМЕРОВ И ЕЩЕ КАКИМИ-ТО НЕ ТО ИНОПЛАНЕТЯНАМИ, НЕ ТО МУТАНТАМИ.

Прямо во время игры в любой момент можно переключаться с вида от первого лица в вид от третьего и обратно.

скорее, приятный бонус). Разработчики пытаются предоставить игрокам максимальную свободу, дать им возможность пойти в любую часть виртуального мира, куда угодно. При этом пока не очень ясно, станет ли добыча полезного ископаемого с паузами в городах главным досугом в новой игре и будут ли другие квесты. Известно только, что будет сюжетный кооператив и мультиплеер. Минимум информации и о классах персонажей, пока их всего два – это штурмовик и медик, но релиз игры аж в будущем году, так что разработчики могут добавить еще несколько. При этом выглядит Firefall превосходно даже по сравнению со старшими аналогами, а среди игр с моделью free 2 play ей просто нет равных. Разработчики используют графику в cel-shading, так что на вид Firefall напоминает «комиксовые» Borderlands или что-то подобное. И самое важное: похоже, игра будет обрабатывать огромные территории с постоянным экшном без подзагрузок. Интересно, какие компьютеры в итоге понадобятся нам для комфортной игры?

Но прежде всего Firefall любопытна благодаря даже не сюжету или, в общем-то, несложному геймплею, а именно модели распространения. Это f2p-игра, то есть условно-бесплатная – мы спокойно скачаем ее с официального сайта, с этим все понятно. Но есть одна деталь: разработчики обещают, что free 2 play никак не отразится на игровом балансе. То есть за реальные деньги будут продавать не более мощное оружие, а какие-то нейтральные предметы, играть с которыми станет... намного комфортнее. Однако на характеристики персонажа они влиять не будут, а значит – не будут давать преимущества в бою. На словах это звучит, м-м-м, непонятно, но если у разработчиков получится задуманное, они совершат революцию в индустрии. ■

▲ Полеты на таких вот самолетах станут неотъемлемой, хоть и незначительной частью игры.

▼ В одиночку с такой напастью, разумеется, не совладать, поэтому помогать нам будут другие игроки.

▼ В Firefall многие игроки углядели стиль StarCraft. Разработчики, впрочем, и не скрывают, что вдохновение черпают частично именно оттуда.

НА ФУНДАМЕНТЕ ПРОШЛОГО

В Red 5 Studios работают два руководителя и идейных вдохновителя: Марк Керн (Mark Kern), в прошлом один из ведущих дизайнеров World of Warcraft, и Скотт Янблад (Scott Youngblood), руководитель проектов Starsiege: Tribes и Tribes 2 – идеи именно этих игр во многом наследует Firefall. Оригинальная Tribes, мультиплеерный научно-фантастический шутер от первого лица, вышла в 1998 году и моментально завоевала популярность среди прессы и игроков. Tribes предлагала набор из стандартных режимов и огромное количество карт, а отличительной чертой проекта стал баланс: игрокам предлагалось выбрать определенный тип брони и оружие, от этого зависел и стиль игры. Вышедший в 2001 сиквел развил идеи первой части и тоже был обласкан критиками. Особенностью всей серии, помимо всего прочего, считаются реактивные ранцы, которые появятся и в Firefall.

Буровая машина, которую и нужно будет защищать, пока она не выкачает весь имеющийся минерал. Враги начнут атаковать, как только дьявольская штука начнет работать.

Автор:
Иван Сапров

Враги не ждут, пока вы на них нападете, и сами несутся в атаку. В некоторых случаях лучше не связываться, а бежать прочь.

КАБАЛ ОНЛАЙН

КОРЕЙСКАЯ MMORPG С БОЯМИ НА ДВЕСТИ ЧЕЛОВЕК

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Cabal Online
- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** ESTsoft Corporation
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Nival Network
- **РАЗРАБОТЧИК:** ESTsoft Corporation
- **ИНТЕРНЕТ:** www.zzima.com/cabal

Российский запуск MMORPG «Кабал Онлайн», которая в азиатских странах вышла аж три года назад, сопровождался массовой PR-кампанией: в результате в социальной сети для геймеров Zzima.com появилась самая положительная в мире рецензия, где говорится о революционности и красоте новинки. Репортаж похожего содержания затем был показан и на одном из российских телеканалов. В принципе, объяснить отсутствие в этих материалах негатива можно не только коммерцией: ответственные за эти шедевры люди саму игру, должно быть, даже не видели. Зато мы – скачали, установили, поиграли и выносим вердикт.

«Кабал Онлайн» действительно захватывает. Здесь, в общем-то, неплохие, хоть и до ужаса банальные задания от NPC, отличная боевая система (иконки атак вынесены на панель быстрого запуска; нажимаем – герой атакует; процесс можно выполнять автоматически; все интуитивно) и симпатичный игро-

КАК НАЧАТЬ ИГРАТЬ?

Для начала нужно зарегистрироваться в социальной сети для геймеров zzima.com, оттуда же можно скачать клиент игры, который, кстати, весит аж 1.8 гигабайта. Дальше, запустив и установив клиент, вы окажетесь в окне создания персонажей. Несколько минут (настроек минимум, здесь главное определиться с классом), и герой готов, можно отправляться в путь.

Поначалу кажется, что в создание монстров разработчики вложили всю свою фантазию, однако в процессе игры в местных противниках легко узнаются персонажи из прочих игр.

Это не массовая драка: массовые драки проводятся на отдельных серверах и в специально отведенное для них время.

ПОХОЖЕ НА: World of Warcraft
ТЕКУЩИЙ СТАТУС: штатное функционирование, выходят апдейты
ОБЪЕМ КЛИЕНТА: 1,8 Гб

В этом храме находятся телепорты, с помощью которых можно передвигаться по игровому миру. Сначала нам доступно только 3 локации, но по мере прохождения откроются и другие.

вой мир. О буйстве красок, которое упоминается в пламенных текстах, написанных рекламщиками, можно, правда, позабыть – хотя, по сравнению со своими аналогами, «Кабал Онлайн» и вправду не выглядит бледно, особенно когда в бой вступают сотни игроков одновременно. Командные бои, кстати, – главное достоинство этой корейской MMORPG. Когда на одном поле друг с другом сталкиваются двести человек из двух фракций, которые дерутся, колдуют и убивают, невольно начинаешь верить рекламным текстам. Правда, доступны массовые схватки только с 52-го уровня, и до этого момента, в основном, придется маяться рутиной: охотиться на компьютерных монстров, выполнять задания и драться на дуэлях – досуг, в общем, на любителя. Прокачиваться можно и вступив в гильдию, что заметно ускорит процесс получения более высокого уровня. Большое влияние на стиль игры оказывает выбранный класс персонажа. На выбор их доступно шесть, три стандартных (воин, маг и ассасин) и три гибридных. Ролевые элементы следуют канонам жанра (или законам f2p). За убийства начисляются опыт и деньги. Деньги нужны, чтобы тратить их на покупку оружия, брони, эликсиров и прочих архиважных вещей. Все предметы имеют огромное значение в бою, они, как всегда, дают бонусы к атаке и защите. К тому же на валюту можно покупать учебники, с помощью которых персонаж учится новым навыкам и способностям. Специальных умений – великое множество, разного рода удары, блоки, магические заклинания. Выучить все, правда, не получится – разработчики ограничивают число используемых способностей до определенного. Также важную роль в игровом процессе играет алхимия. Здесь тоже все, как обычно: в распоряжении игрока наличествуют зелья нескольких типов, которые либо лечат, либо дают бонусы к атаке или защите. От многообразия учебников, оружия и снаряжения первое время разбегаются глаза, приходится упорно бороться с желанием обменять реальные деньги на виртуальные и накупить себе все, что только возможно. По реальным мерам вещи стоят копейки, зато они дают неплохое преимущество в бою. Баланс между теми, кто не платит, и теми, кто покупает игровые вещи за рубли, в «Кабал Онлайн» очень хрупок и подчас разваливается на глазах.

Лучший на первых порах способ заработать опыта заключается в том, чтобы выполнять различные квесты.

УНЫЛЫЙ 51 ДЕНЬ

Перед тем как достигнуть заветного 52-го уровня и начать участвовать в массовых кровавых разборках, волей-неволей придется вникать в сюжетные перипетии. В этом плане никаких откровений в «Кабал Онлайн» нет: корейские сценаристы предложили очередной вариант сказочного мира (Неварет), который в недалеком прошлом пытались уничтожить мистические существа (Кабал) – тогда волшебные земли удалось сохранить, однако – простите за пафос – угроза возникла вновь. По ходу игры появится даже сюжетная интрига с возможными предателями, которая хоть как-то разнообразит прокачку. Помимо сомнительного сюжета у игры есть еще ряд мелких недостатков. Внешне, например, «Кабал Онлайн» очень похожа на World of Warcraft. Полностью скопированных локаций нет, однако разработчики явно попытались воспроизвести стиль художников великой Blizzard. Чересчур мало настроек внешности персонажа: даже во многих одиночных играх, вроде «Крестного отца», редактор персонажа обладает куда большими возможностями. Здесь же нередки ситуации, когда вы сражаетесь с воином, который является вашей идентичной копией – ну, может, разве что цвет волос другой. На это перестаешь обращать внимание на высших уровнях, когда герои бегают в совершенно разных доспехах. Однако на первых стадиях такие сходства немного раздражают и воспринимаются с недоумением: разве сложно было нарисовать не пять, а тридцать разных лиц? Ответ, в общем-то, ясен. Разработчиков сильно волнует, что будет происходить с геймерами после того, как они достигнут заветного уровня, а все, что случается до этого, большого значения не имеет. ■

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Потрясающие массовые кровавые расправы, ради участия в которых можно вынести любые муки.

Однообразная система прокачки, которая, впрочем, является скорее проблемой жанра в целом; неинтересные дуэли на первых порах игры; вторичность.

В ЦЕЛОМ, НОРМАЛЬНАЯ MMORPG СО СКУЧНЫМ НАЧАЛОМ. К СЧАСТЬЮ, ПРОКАЧАТЬСЯ ДО НУЖНОГО УРОВНЯ МОЖНО, В ОБЩЕМ-ТО, БЫСТРО – ВСЕГО ЗА 200 ЧАСОВ ИГРЫ.

7.0

хорошо

★ В разделе «Бесплатные игры» все оценки отражают текущее состояние игры и будут изменяться со временем.

ЗА ЧТО НУЖНО ПЛАТИТЬ?

Как и в любой ролевой игре, которая распространяется по модели free 2 play, за реальные деньги в «Кабал Онлайн» продаются оружие и снаряжение. Без покупок, в общем-то, можно обойтись, только в этом случае для достижения высоких результатов придется круглосуточно сидеть перед монитором. Если же отдать разработчикам пару рублей, играть станет на порядок проще. Кроме того, на российских серверах постоянно появляются сообщения о продаже уже готовых, одетых персонажей самых разных уровней. Экономисты могут подсчитать, что дешевле: тратиться на снаряжение самому или приобрести готовый вариант.

На мини-карте в углу экрана присутствуют все необходимые отметки: порталы, торговцы, прочие NPC.

Автор:
Иван Сапров

Все бои происходят в пошаговом режиме. Выбираете атаку, ждете, потом смотрите, как вас атакует противник, и все заново. Со временем появится возможность выполнять комбо-удары.

ДЖАГГЕРНАУТ

ПРОРЫВ В ОБЛАСТИ БРАУЗЕРНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР?

РАЗРАБОТЧИК: IT Territory **ИНТЕРНЕТ:** www.jugger.ru

За IT Territory прочно закрепилась слава плохих парней отечественной игровой индустрии: эти люди в ответе за выход не самых лучших онлайновых игр, которые, тем не менее, всегда активно рекламируются и почти навязываются игрокам. С «Джаггернаутом», правда, совсем другая история. Его PR-кампания, конечно, ничуть не слабее, чем у прошлых проектов издательства, однако на этот раз речь идет о действительно интересной игре, которую можно рекомендовать работающим в офисах и страдающим от безделья знакомым.

В официальных текстах «Джаггернаут» зовется «браузерной игрой нового поколения» и, даже искренне ненавидя пафос рекламщиков, с этим нельзя не согласиться: перед нами, пожалуй, самая красивая отечественная работа в области игр, которые запускаются прямо в Internet Explorer (с другими браузерами могут возникнуть проблемы). Виртуальные бои теперь – это не просто описательные тексты школьного уровня в духе «персонаж А ударил персонажа Б, и тот громко завопил», а красивые схватки с графикой и анимацией. Герои лупят друг друга что есть мочи и проливают кровь, как в каком-нибудь файтинге. И, отметим, после «Бойцовского клуба» и аналогичных, но более современных игр это воспринимается как высшая благодать. Помимо боев, разработчики попытались оживить и локации – пока на них отображаются только хаотично двигающиеся враги-боты, но в следующем проекте от IT Territory можно требовать что-то большее. Все NPC, кстати, спрятаны в домах, куда нельзя войти. Взаимодействие с неигровыми персонажами пока еще происходит в текстовом формате: кликнули на здание, появились картинка героя и диалог. Красота, впрочем, требует жертв: игра тормозит даже у обладателей высокоскоростного доступа в Интернет. Как дела обстоят у жителей российской глубинки, боимся представить. Игра заработает стабильнее, если с официального сайта скачать бесплатный клиент весом в 150 мегабайт.

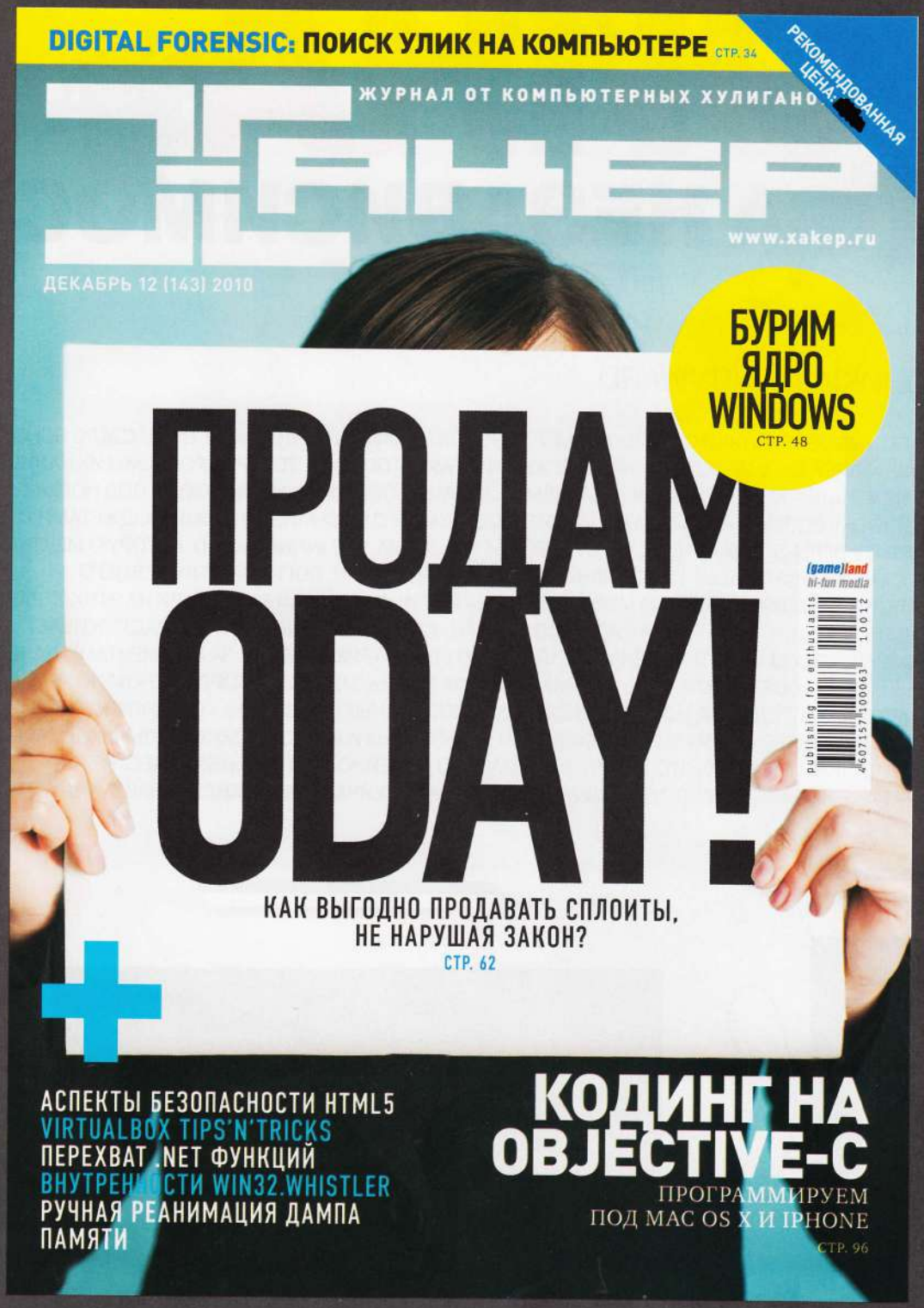
Геймплей не производит такого сильного впечатления, как графика: по сути, разработчики предлагают нам современный вариант обычной браузерной ролевой игры, в которой все так же нужно сражаться с другими игроками, получая за это опыт и деньги для покупки разного оружия, снаряжения и зелий. При этом нижняя половина экрана традиционно отводится под чат, а все действие разворачивается на половине верхней. Зарабатывать на покупку оружейного арсенала можно и сражаясь с врагами-ботами, которые взад-вперед снуют по картам. Они бывают разных уровней – при выборе оппонента это стоит учитывать. Драться с мобами необязательно в одиночку, вот только командные бои – не лучший способ продвигаться по карьерной лестнице: опыта за такие победы начисляется меньше обычного. В «Джаггернауте» есть и третий вариант прокачки – выполнение квестов. При этом на диалоги, которые разыгрываются между героем и второстепенными персонажами, лучше не обращать внимания, иначе появится вероятность культурного шока. Сложно сказать, кто писал столь замечательные сценарии, но вдохновение этот человек черпал наверняка у водителей московских маршруток. Квесты сделаны по самой банальной схеме: сходи туда, поговори с тем, убей того, вернись назад. Выполненные задания щедро награждаются опытом, деньгами и какими-нибудь предметами или эликсирами. Кстати, на поздних уровнях появляется деление по фракциям (разрешается присоединиться к одной из сторон конфликта и воевать в волшебном мире) и возможность выбора профессии.

ГЕРОИ ЛУПЯТ ДРУГ ДРУГА ЧТО ЕСТЬ МОЧИ И ПРОЛИВАЮТ КРОВЬ, КАК В КАКОМ-НИБУДЬ ФАЙТИНГЕ.

Система free 2 play вплетена в игру на удивление органично: за долгие часы, что мы провели в «Джаггернауте», ни разу не появилось чувства, что нас пытаются ограбить. Хотя на самом деле пытаются: закончив один из первых квестов, Наставник, один из NPC, предлагает купить пару сапог за баснословные деньги, которых у персонажа начального уровня нет. Зато могут появиться, если отправить SMS на короткий номер. ■

Это самая первая, начальная локация. В игре таких очень много, на каждой есть какой-нибудь NPC, с которым можно поторговаться или на которого можно поработать.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



КРУТЫЕ И НЕСТАНДАРТНЫЕ ТРЮКИ В РАБОТЕ С КОМПАМИ
ИСТОРИИ РЕАЛЬНЫХ ВЗЛОМОВ И РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ЗАЩИТЕ
ПРОГРАММИРОВАНИЕ И СИСТЕМНОЕ АДМИНИСТРИРОВАНИЕ
8.5 ГБ СОФТА И ХАКЕРСКОГО ВИДЕО НА DVD

Release by NALSUR kosmos

РЕКЛАМА

Автор:
Анатолий Сонин

ВОЙНА ЗА НЕЗАВИСИМОСТЬ

ХРОНИКИ INFINITY WARD

КОГДА ШТАТНЫЕ СОТРУДНИКИ ОХРАНЫ ACTIVISION ОЦЕПИЛИ ОФИС INFINITY WARD, ВСЕМ СТАЛО ЯСНО, ЧТО У СОЗДАТЕЛЕЙ CALL OF DUTY НАЧАЛАСЬ В ЖИЗНИ ТЕМНАЯ ПОЛОСА. ТЕПЕРЬ ПРОБЛЕМЫ ИХ НАЛИЦО: СТУДИЮ НЕ УЗНАТЬ – КОСТЯК СТАРОЙ КОМАНДЫ РАЗОГНАН, СОБРАЛИСЬ НОВЫЕ ЛЮДИ ПОД НОВЫМ РУКОВОДСТВОМ. ВОЗМОЖНО, ЛЮДИ НЕПЛОХИЕ. ВОЗМОЖНО, С ВОСЬМИЗНАЧНЫМИ БЮДЖЕТАМИ И ОНИ МОГУТ ДЕЛАТЬ ИГРЫ-БЛОКБАСТЕРЫ. НО СУТЬ В ДРУГОМ: В ТОМ, ЧТО INFINITY WARD, КОТОРУЮ МЫ ЗНАЛИ, ОДНА ИЗ САМЫХ ТАЛАНТЛИВЫХ И УСПЕШНЫХ СТУДИЙ В ИНДУСТРИИ, ПОГИБЛА ОТ РУК СВОЕГО ЖЕ ИЗДАТЕЛЯ. А ПАВШИМ ГИГАНТАМ МЕСТО В МУЗЕЕ – ИМЕННО МУЗЕЙ МЫ И РЕШИЛИ НА ЭТИХ СТРАНИЦАХ СОЗДАТЬ. ИЗ БУКВ, КАРТИНОК И КУСОЧКОВ БУМАГИ: УЖ ЭТОГО-ТО INFINITY WARD ЗАСЛУЖИВАЕТ. CALL OF DUTY ВСЕГДА БЫЛ ИЗ ТЕХ СЕРИАЛОВ, ЧТО ВЕДУТ ИНДУСТРИЮ ВПЕРЕД. ЗА АРГУМЕНТАМИ ДАЛЕКО ХОДИТЬ НЕ НАДО: MODERN WARFARE 2, НАПРИМЕР, СТАЛА В ДЕНЬ ЗАПУСКА РЕКОРДСМЕНОМ ПО ПРОДАЖАМ НЕ ТОЛЬКО СРЕДИ ИГР, НО СРЕДИ ВСЕХ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ПРОДУКТОВ – ПЕРЕПЛЮНУВ ПО ПРИБЫЛЬНОСТИ КНИГИ ПРО ГАРРИ ПОТТЕРА, ФИЛЬМЫ ПРО БЭТМЕНА И АЛЬБОМЫ МУЗЫКАЛЬНЫХ АНСАМБЛЕЙ ВЕЛИКОБРИТАНИИ. НЕ ВАЖНО, ЧТО ЛИЧНО ВЫ ДУМАЕТЕ О ЛИНЕЙНО-ТЕАТРАЛЬНЫХ ПЕРЕСТРЕЛКАХ В СТАЛИНГРАДЕ И ИРАКЕ. ВАЖНО, ЧТО ИМЕННО ЭТОТ СЕРИАЛ СЕЙЧАС ПРЕДСТАВЛЯЕТ НАШУ ИНДУСТРИЮ.

Стивен Спилберг чуть позже вернется в игровую индустрию. В 2008 году он, например, создаст для Wii пазл Boom Blox, а в 2009 выпустит его продолжение Bash Party. Обе игры, что любопытно, издаст EA.

Именно отсюда, из Allied Assault, и вырос сериал Call of Duty. Стоит ли теперь удивляться, что авторы новой Medal of Honor копируют идеи у своих коллег из Activision? Это, в некотором роде, нормальная ответная реакция.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Все началось, как ни странно, со Стивена Спилберга. Досняв и выпустив свою ленту «Спасти рядового Райана», Стивен решил окунуться в игровую индустрию и создал со своей новой студией DreamWorks Interactive шутер Medal of Honor – первый, исключительно консольный выпуск 1999 года. Проект удался, окупился, собрал прекрасные отзывы и линейка начала расти. Но расти уже под крылом Electronic Arts – именно этому издательству Спилберг через год продал свою студию: надоело ему, видимо, ковыряться в нашей тогда еще юной и наивной индустрии. EA решили первым делом перенести сериал на ПК, и для этого им нужна была надежная команда разработчиков. Сначала глаз положили на id Software, но с их ли графиком работы браться за чужие линейки? В те годы они только про Doom 3 и думали. Следующим претендентом оказалась молодая и скромная команда 2015, Inc – чертовски талантливая, как вскоре выяснилось. К 2002 году новички собрали Medal of Honor: Allied Assault, одну из самых успешных частей сериала, но в студии разразился внутренний конфликт – часть ее сотрудников, во главе которых стояли Винс Зампелла и Грант Коллиер, откололись и создали свою компанию под названием Infinity Ward. К двум лидерам вскоре присоединился их товарищ Джейсон Вест, а в команду набилось в итоге 22 человека из 2015, Inc.

В первые же месяцы своего существования студия встала перед выбором: вливаться ли им в Electronic Arts и делать новые части Medal of Honor или же оставаться независимыми и конкурировать с аддонами и сиквелами к своей же Allied Assault. Сотрудники студии горячо и долго спорили, но в итоге решили создать свой собственный сериал. И их можно понять: это сейчас Electronic Arts дорожит разработчиками и продвигает независимые линейки, а раньше они проглатывали мелкие студии, называли их как-нибудь в духе «EA Нью-Васюки» и заставляли клепать по игре в год. Такой судьбе не позавидуешь.

CALL OF DUTY

Но Infinity Ward недолго оставались независимыми. Их новый проект проспонсировала Activision: издатель купил 30% акций студии за 1,5 миллиона долларов. Команда была как-никак известная своим профессионализмом, да к тому же Бобби Котик (а он руководил Activision еще с 91 года) всячески поощрял решение Зампеллы и его товарищей отколоться от EA.

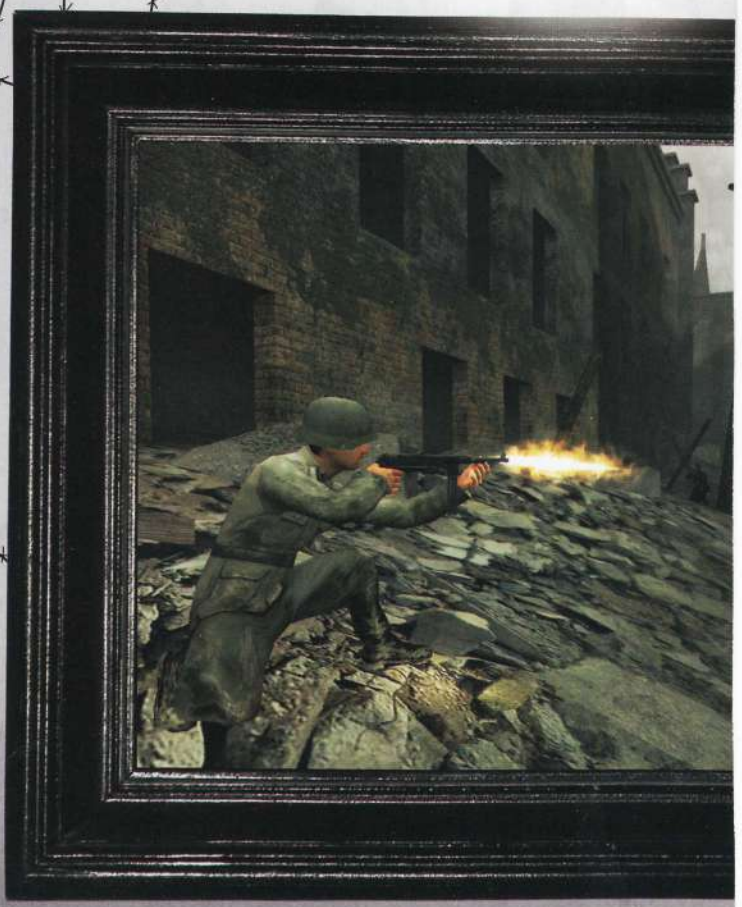
Уже в 2003 году Infinity Ward создали первую часть Call of Duty и доказали, что им не составит труда обогнать линейку EA. Даже сейчас первый выпуск играется отлично – чего стоит хотя бы великолепный уровень в Сталинграде. И все-таки в наши дни игра кажется несколько старомодной: тут есть аптечки, дизайн миссий донельзя линейный (да-да, более линейный, чем в Modern Warfare), скрипты видны за километр, а сюжет подается кое-как и кое-где. Это был, конечно, очень напряженный и правдоподобный шутер, но в нем толком не возникало ощущения реальности происходящего, Infinity Ward тогда еще не решилась отбросить многие игровые правила в угоду правилам киношным.

Успех Call of Duty тут же привел к положительным результатам – Activision выкупила оставшиеся 70% акций Infinity Ward за 3,5 миллиона долларов. И хотя издатель теперь полностью владел студией, в работу команды никто не вмешивался: она оставалась, по сути, независимой.

Activision, меж тем, не теряли время зря – уже в 2004 году они выпустили консольную версию Call of Duty от сторонней студии Spark Unlimited. Это был вовсе не порт, а, по большому счету, совсем другая игра – и приняли ее намного хуже ПК-версии. В том же 2004 году вышел и еще один выпуск – неплохой аддон United Offensive для PC, который, опять же, создавала третья студия – Gray Matter.

А Infinity Ward в это время продолжала расти (теперь в команде было около 75 человек) и работать над сиквелом – сиквелом, который оказался даже важней, чем первая игра. На дворе был 2003 год, а в 2005-м Microsoft планировала запустить свою новую консоль Xbox 360. Но у компании Билла Гейтса была одна большая проблема: для их грядущей платформы не было толковых эксклюзивов, а главный аргумент под названием Halo 3 к старту продаж Xbox 360 ну никак не поспевал. И поэтому Microsoft обратилась в поисках сильного next-gen проекта к сторонним издательствам – и у Activision такой проект нашелся. Им должна была стать Call of Duty 2.

Сейчас Сталинград из Call of Duty похож на какую-нибудь тусклую арену Unreal Tournament, а в 2003 году это была самая реалистичная картинка на свете.



В оригинальной Call of Duty заскриптовано было абсолютно все.

НЕУЛОВИМЫЙ ПРАЙС

Прайс – Дункан Маклауд мира Call of Duty. Он появлялся во всех играх Infinity Ward, сражался и во Второй мировой, и в русско-американской. Биография его туманна, поэтому некоторые считают Прайса 40-х и Прайса нулевых разными людьми. Официально Infinity Ward никак его биографию не комментирует.

Уровень с мертвыми коровами вызвал в обществе такой резонанс, что разработчики даже приписали в титрах «при создании игры ни одна корова не пострадала». Такую же надпись можно найти и во второй части.

ЕСЛИ ДОЛГ ЗОВЕТ В МЕТРО

Чем популярней становился сериал Call of Duty, тем на большее количество платформ он расползался. Линейке не понадобилось много времени, чтобы стать портативной. Так, уже первая часть портировалась на телефон Nokia N-Gage – хотя «портом» это странноватое чудище назвать можно лишь с очень большой натяжкой. Позднее появился PSP-выпуск, а сейчас линейка отлично себя чувствует на DS: переносная консоль от Nintendo готовится встретить уже свою четвертую Call of Duty.

Консольная версия Call of Duty не только игралась нудновато, но и страшна была как смертный грех.

CALL OF DUTY 2

Стоит сказать, что уже в этот момент разработчики хотели отказаться от Второй мировой, но издатель убедил Infinity Ward остаться в прошлом – мол, рискованно бросать такую прибыльную тематику. Вопрос о переходе к современности будет вновь поднят через несколько лет.

После утверждения платформ Infinity Ward в полную силу начали работать над новым движком – и они уже твердо знали, на какое железо ориентироваться. Один минус – теперь у студии был жесткий дедлайн, игра должна была успеть к запуску Xbox 360. И она успела.

Call of Duty 2 не только побила все рекорды первой части, не только познакомила консольщиков с играми Infinity Ward, но еще и заложила основу для всех будущих игр сериала. Шутер пятилетней давности и сейчас играется как свежий блокбастер: уровни тут стали более открытыми, скриптовые сценки впервые получили Голливудский лоск, наконец, появилась регенерация здоровья и индикатор гранат на экране. Предметом особой гордости для Infinity Ward стала система динамических реплик в бою – товарищи по команде научились перебрасываться простыми фразами и, например, подсказывать игроку, где находится враг. Мелочь, а раньше такое можно было провернуть только со строгими скриптами. Другое важное новшество – продвинутые эффекты дыма. Они работали настолько хорошо, что дымовые гранаты даже решили сделать весомой частью игровой механики. Жаль, что в следующих выпусках о них забудут.

В Call of Duty 2, как и в первой части, движок базировался на id Tech 3 (это технология из Quake 3 Arena), но на этот раз его переделали до неузнаваемости. Вся эта работа с переходом на новое поколение влетела команде в копеечку – Call of Duty 2 стоила около 30 миллионов долларов. Зато теперь в сериале была действительно выдающаяся графика. Впоследствии Infinity Ward забудут о корнях своего движка и станут называть его просто IW Engine.

В первые недели игру купило почти два миллиона пользователей Xbox 360 – то есть абсолютное большинство владельцев консоли. Это был триумф.

Триумф, который Activision постарались, естественно, растянуть на максимальный срок: в тот же год издатель выпустил Call of Duty: Big Red One для Xbox и PS2, а за ней последовала Call of Duty 3, которая создавалась на движке второй части и почему-то оказалась консольным эксклюзивом. Оба этих выпуска создавались Treyarch, еще одной внутренней студией Activision, которая до этого занималась играми весьма спорного качества. В 2005-м в Treyarch влились сотрудники Gray Matter (авторы аддона United Offensive) и сложившаяся в итоге команда стала второй по важности для сериала Call of Duty.

Надо сказать, уважительное отношение к себе Treyarch заслужили – их Call of Duty 3 хоть и уступал выпускам от Infinity Ward и ничего принципиально нового не показывал (разве что QTE-сценки), но все равно оставался хорошим шутером и продался даже лучше, чем вторая часть.

На PC и Xbox 360 вышла Call of Duty 2, а на остальных платформах пришлось терпеть Big Red One от Treyarch – в ней все еще использовался страшный и архаичный движок.

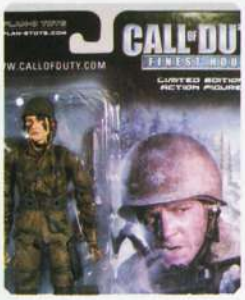
Начиная с третьего выпуска сериал Call of Duty начал регулярно получать Wii-порты. Всегда чрезмерно убогие, но зато с оригинальной схемой управления.

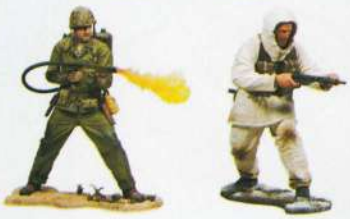
Call of Duty 2 по драматизму подошла ну очень близко к своему давнему прародителю, фильму «Спасти рядового Райана» Стивена Спилберга.

СУВЕНИРНЫЙ МАГАЗИН

Успешный сериал вроде Call of Duty никак не мог обойтись без игрушек по мотивам.

Например, компания PlanB произвела в 2004-м целую серию вот таких позорных солдатиков с подвижными конечностями и сменными запчастями.





В 2008-м за сериал взялась известная McFarlane Toys – они издали вот такие прекрасные фигурки, примерно по 400 рублей каждая.

Modern Warfare тоже получил свою статуэтку: капитан «Соуп» в сидячем положении входил в комплект ограниченного издания Veteran's Edition.

Остерегайтесь подделок: на этом скриншоте не вторая часть, а третья – та самая, которую не увидели PC-геймеры. Ну, немногое потеряли: занималась ей все равно не Infinity Ward.

Вторая игра показывала сценки в духе Modern Warfare, уровни здесь были непредсказуемые и по-киношному правдоподобные. Помните, как в тренировке надо было кидать картошку вместо гранат? Вот с этого и началась новая эпоха реализма в играх.

Release by NALSVR kosmos

Modern Warfare потрясла не только геймеров, но всю игровую индустрию. Infinity Ward если не убили, то уж точно отправили в кому жанр шутеров про Вторую мировую.

В 2007 году, когда вышла Modern Warfare, американцы активно сражались в Ираке и Афганистане, поэтому сеттинг был для многих близок.

Капитан Прайс, самый примечательный герой за всю историю серии.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Наконец, наступил поворотный момент: Call of Duty готовилась перейти в современность. Решение отправить сериал в наше время было для Activision вовсе не очевидным: Infinity Ward активно продвигали идею, но издатель долгое время принимал ее в штыки. И понятно: ведь тиражи шутеров про Вторую мировую продолжали расти, а современностью никто, по сути дела, не занимался. Дошло до того, что в первые недели разработки даже Infinity Ward не знали, какую игру им делать – кто-то собирал модели танков времен Второй мировой, кто-то рисовал приборы ночного видения. В студии теперь было около 100 человек, поэтому простой долго продолжаться не мог: Infinity Ward пошли рискованным путем и невольно повели за собой индустрию.

Продажи Modern Warfare превзошли все ожидания – тираж игры составил более 15 миллионов копий, что в разы больше, чем у предыдущего выпуска. И на этот раз особую популярность получил мультиплеер игры – он и раньше пользовался успехом, но теперь масштаб был совсем другим. Впрочем, разработчики сразу сделали ставку на онлайн: внутри Infinity Ward даже появилась отдельная команда, которая работала только над многопользовательским режимом.

Но и без критики, конечно, не обошлось: теперь, когда разработчики сошли с историко-документальной колеи и принялись выдумывать оригинальный сюжет, многие геймеры начали ругать Infinity Ward за «клюкву» и вообще неправдоподобный сценарий. В самой студии на это реагируют спокойно: история для них – далеко не главное. В обоих выпусках Modern Warfare сначала, на основе лишь самого краткого сюжетного описания, придумывают уровни и создают ключевые игровые моменты (вроде ядерного взрыва из первой части), а потом, когда большая часть кампании уже сделана, сюжет дописывают и кое-как подстраивают под геймплей. Это философия Infinity Ward и, надо признать, она работает: одиночный режим в Modern Warfare проходится на одном дыхании.

Пока росла Infinity Ward, менялась и Activision – в 2008 году издательство слилось с игровым отделом Vivendi Universal и компанией Blizzard. Теперь, когда у Бобби Котика за пазухой оказался World of Warcraft, требования к играм издательства выросли до небес. И Call of Duty этим требованиям прекрасно отвечал: в 2008 году даже игра от Treyarch, World at War, разошлась колоссальным тиражом в 14 с лишним миллионов копий. А когда Infinity Ward вернулись с новой частью Modern Warfare, результату никто уже не удивился: геймеры купили более 20 миллионов коробок с игрой. В чем причина успеха? «В том, что у нас сплоченная команда, никто не уходит, а приходят самые лучшие. И начальство не отстраняется, а трудится вместе со всеми, по уши сидит в работе», – так говорил главный дизайнер Modern Warfare 2 Маки МакКэндлиш (Mackey McCandlish) в ноябре 2009-го. Через несколько месяцев он и около 30 его коллег покинут Infinity Ward.

Впрочем, до развала студии досидели не все – в начале 2009-го Грант Коллиер, один из трех лидеров команды, внезапно ушел в Activision работать над «особыми проектами». Не было никаких публичных анонсов, никаких заявлений и объяснений причин. До сих пор неясно, чем именно он там занимается.

ОТДАННЫЙ ДОЛГ

Modern Warfare задал одну очень странную тенденцию: это был, пожалуй, первый шутер, где главных героев убивали в промышленных масштабах. Смертей получилось так много, что теперь можно даже составить небольшой хит-парад:

1) Сержант Пол Джексон. Погиб в 2011 году от взрыва ядерной бомбы в Ираке. В тот день было убито 30 тысяч солдат.

2) Космонавт, который известен нам лишь по позывному Sat1. Погиб в результате взрыва ядерной бомбы на низкой орбите, в момент удара Sat1 проводил в открытом космосе работы по починке МКС. Космическая станция также была уничтожена.

3) Гари «Рооч» Сэндерсон и Саймон «Гоуст» Райли. Погибли в 2016 году. Застрелены генералом Шепардом.

Activision всегда выступали за то, чтобы оставить сериал Call of Duty в «темных временах» Второй мировой. Видимо, именно давление со стороны издателя и вынудило Treyarch создать старомодную World at War.

Из мультиплеера Modern Warfare украли не меньше идей, чем из сингла. За считанные месяцы прокачка, перки и система kill streak стали привычными элементами для онлайновых FPS.

Release by NALSURcosmos

MODERN WARFARE 2

Релиз Modern Warfare 2 стал началом конца для Infinity Ward. Нельзя сказать, что конец этот пришел неожиданно – у студии давно были препирательства с издателем. Иногда казалось, что разработчики специально пытаются насолить своему хозяину: например, они почему-то убрали лого Activision из вступительного ролика Modern Warfare 2, а издателя мелко упомянули лишь в титрах.

1 марта 2010 года руководителей Infinity Ward, Винса Зампеллу и Джейсона Веста, уволили. Официальной причиной стало «нарушение контракта и невыполнение приказов начальства». Уже на следующий день издатель раскрыл свои планы на будущее – оказывается, сериалом готова заняться новая студия Sledgehammer Games, а для Infinity Ward в Activision уже подготовили новых топ-менеджеров.

Третьего марта Вест и Зампелла подали на своего бывшего издателя в суд. По их версии, Activision не уплатила им 36 миллионов долларов в качестве премии за Modern Warfare 2. Лидеры Infinity Ward также представили документ, согласно которому все игры в сериале Call of Duty, события которых развиваются после войны во Вьетнаме, не могут быть выпущены без одобрения Веста и Зампеллы. Видимо, именно этим объясняется сеттинг новой Call of Duty: Black Ops.

В ответ издатель пустил слух о том, что настоящей причиной увольнения был тот факт, что Вест и Зампелла вели втайне переговоры с Electronic Arts и собирались «увести» сериал у Activision. И это звучит очень путано и сложно – со стороны не понять, кто здесь прав, а кто виноват. Но все, наверняка, было ясно сотрудникам Infinity Ward, которые после увольнения Веста и Зампеллы начали покидать студию один за другим. Из команды уходили дизайнеры, программисты, художники – в итоге Infinity Ward потеряла почти всех своих ключевых людей.

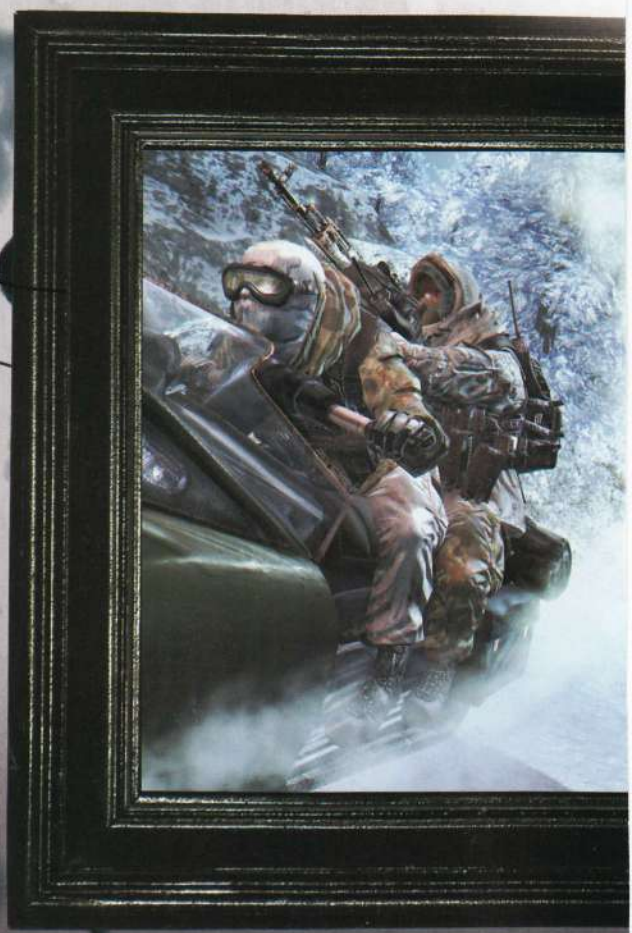
А ушли они вслед за своими бывшими начальниками – в новую студию Respawn Entertainment, основанную уже через несколько дней. Ее первую игру выпустит Electronic Arts – сами думайте, совпадение это или нет.

А что же случилось с теми, кто остался в Activision? Infinity Ward продолжает функционировать: костяк команды ушел, но студия активно набирает новых сотрудников и уже работает над какой-то новой частью Call of Duty. Правда, ходят слухи, что часть людей удерживают там силой: если они уйдут, им не выплатят задержанные премии за Modern Warfare 2.

Treyarch в этой ситуации становится, кажется, главным разработчиком в сериале, и после выхода великолепной Black Ops им сулят большое будущее. А что происходит в Sledgehammer Games, как связана с сериалом студия Raven и как, наконец, будет выглядеть Call of Duty в жанре action-adventure – все эти страшноватые вещи мы узнаем уже скоро.

Одна из причин, по которым Infinity Ward перевела сериал в современность, – возможность показать любую локацию. В играх про Вторую мировую приходилось оставаться скучно-документальными.

Не только русские жалуются на глупые надписи в уровнях. На карте Karachi, например, слова на указателях написаны вообще на неправильном языке. В Пакистане говорят на урду, а Infinity Ward налепила везде арабские надписи. Видимо, они решили, что пакистанцы не очень-то жалуют сериал Modern Warfare – что логично.



Уровень Cliffhanger переделывался тысячу раз. Изначально, например, в конце эпизода собирались добавить сцену с лавиной. Игрок должен был сесть вторым человеком на драндулет напарника, ехать спиной вперед, отстреливаться от врагов и глядеть, как сзади надвигается огромная снежная глыба. Решили в итоге, что это уж слишком неправдоподобно.

ГЕОГРАФИЯ MODERN WARFARE

- Азербайджан (MW: северные регионы)
- Афганистан (MW2: тренировочный уровень и неназванные боевые зоны)
- Бразилия (MW2: Рио-де-Жанейро)
- Великобритания (MW: тренировочная база в Креденхилле)
- Ирак (MW: восточная граница области Мухафаза Басра, сюда в игре сбросили ядерную бомбу)
- Казахстан (MW2: горы Тянь-Шань из уровня Cliffhanger)
- Россия (MW: Кавказские горы, Республика Коми, Алтайские горы. MW2: международный аэропорт Захаева в Москве, нефтяная вышка Выхоревка 36, Камчатский край, Кавказские горы)
- Саудовская Аравия (MW: Эр-Рияд и провинция Мекка)
- США (MW2: Северная Виржиния и Вашингтон)
- Украина (MW: Припять)

О нет, надпись на русском! Правильная!

В Black Ops Treyarch научились, среди прочего, мастерски работать со светом.

УРОКИ ГЕЙМДИЗАЙНА ОТ KATAURI INTERACTIVE

УРОК ЧЕТВЕРТЫЙ: РАБОЧИЕ ИНСТРУМЕНТЫ ГЕЙМДИЗАЙНЕРА

Большую часть времени геймдизайнер работает головой. Именно с ее помощью он генерирует идеи, продумывает игру и планирует всякие интересные штуки. Ну и общается с другими членами команды. Не нужно также забывать и о золотых руках, которые умеют быстро и ловко набивать текст, перенося идеи из головы на электронные или (реже) на бумажные носители. Компьютер, ручка и бумага нам тоже понадобятся. Например, за последнюю неделю у меня было исчеркано порядка полутора десятков листков бумаги. И это я еще довольно компактно рисую.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

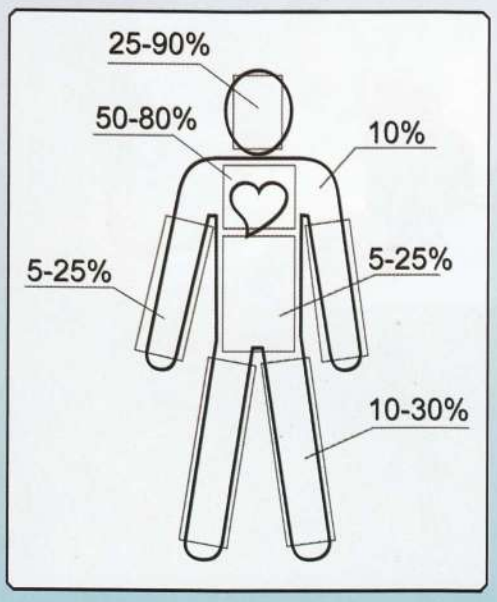
Вот мы уже и подошли ближе к теме. Каким софтом пользуется геймдизайнер? Во-первых, это текстовый редактор. В нем записываются умные мысли, составляется документация, пишется сюжет и диалоги... В общем, ведется вся работа с текстом.

Во-вторых, нам нужен некий математический инструмент, причем совсем не калькулятор. Ведь геймдизайнер разрабатывает игровую механику, а это означает цифры, формулы, таблицы, графики и так далее. Excel или аналогичный редактор вполне подойдет.

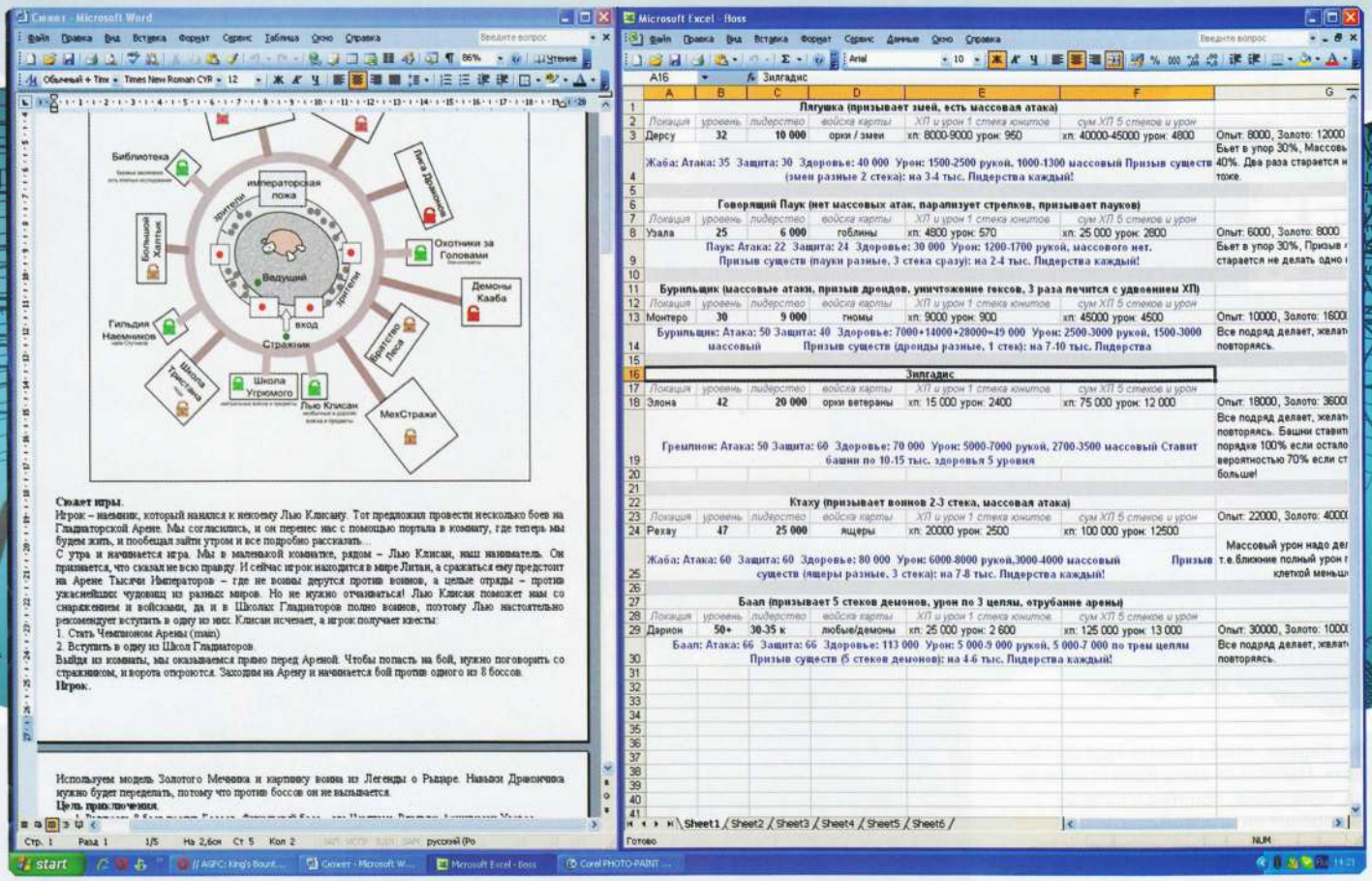
В Katauri над интерфейсом сначала работает геймдизайнер, придумывая его функционал и компоновку. Составляет макет или схему, которая потом уже направляется дизайнеру интерфейсов, чтобы он «сделал красиво». И здесь уже никак не обойтись без графического редактора. Причем я по собственному опыту рекомендую для разработки макета интерфейса использовать векторный редактор – тот же Corel или удобнейший и бесплатный Inskscape. Красивостей вам создавать не нужно, а вот править элементы управления и их расположение придется постоянно. Впрочем, встречались мне и геймдизайнеры с многолетним опытом, которые клепали макеты интерфейсов в растровых редакторах, и из-за этого очень сильно печалились, когда нужно было «вон то передвинуть влево, вон ту кругленькую поменять местами с ква-

Если бы я делал шутер, то примерно вот так в документации были бы отражены зоны попадания по гуманоидным противникам.

Как творческий процесс выглядит на бумаге.



Автор: Иван Магазинников,
ведущий геймдизайнер «King's Bounty: Перекрестки миров»



Мой рабочий экран в тех случаях, когда на нем не запущена игра или игровой редактор. Скучно, правда? Поэтому я в течение дня часто заглядываю в мониторы художников – там все намного интереснее, разнообразнее и симпатичнее.

ГЕЙМДИЗАЙНЕР ДОЛЖЕН МНОГО ИГРАТЬ, ИЗУЧАТЬ ИГРЫ, ПЫТАТЬСЯ РАЗОБРАТЬСЯ В ИХ МЕХАНИКЕ.

дратной, а вместо того меню поставить семь кнопок-ромбиков».

Рисуют геймдизайнеры не только интерфейсы, но и различные схемы. Например, можно быстренько набросать модель повреждения для какого-нибудь зомби-шутера.

Ну и, конечно же, вам понадобится любой браузер на ваш вкус, для путешествия по просторам Интернета. Там лежит очень много вкусного и полезного для настоящего геймдизайнера. От скриншотов хороших игр до целых ворохов игровых механик, сюжетов и сотен тысяч описаний на все случаи жизни. Мы же здесь не велосипеды изобретаем, в самом деле. Чужой опыт – тоже опыт. Причем при его получении уже все шишки набили до вас, так что – почему бы и нет?

Отдельно у нас выступает различный инструментарий, относящийся уже к нашей игре, но о нем я расскажу немного ниже.

ЧТО НАША ЖИЗНЬ? ИГРА!

А точнее – много игр! Разных игр. Больших и маленьких, плохих и хороших, дешевых и дорогих. Любая вакансия и резюме геймдизайнера содержат такой пункт как «игровой опыт». Геймдизайнер должен много играть. Изучать игры, пытаться разобраться в их механике, как, что и почему работает. Почему это хорошо или плохо и как это можно улучшить.

Если в рабочее время в офисе разработчиков кто-то сидит и играет в «чужую» игру, то это, с вероятностью 99%, геймдизайнер. Или сын директора компании. Удачные геймплейные решения, интересные фичи, удобные интерфейсы – все это давно было придумано и опробовано еще до вас, поэтому не нужно стесняться учиться у тех, кто умеет их делать хорошо. У тех, кто делает плохо, тоже нужно учиться – только уже тому, как не нужно делать в своей игре. Хороший геймдизайнер должен играть не только в хорошие игры, но иногда и в плохие. Хотя не все плохие игры одинаково полезны.

Но есть еще один повод играть в чужие игры. Это поиск прототипа. Все уже придумано до нас, и редкие исключения лишь подтверждают это правило. Один из важнейших этапов разработки игры называется...

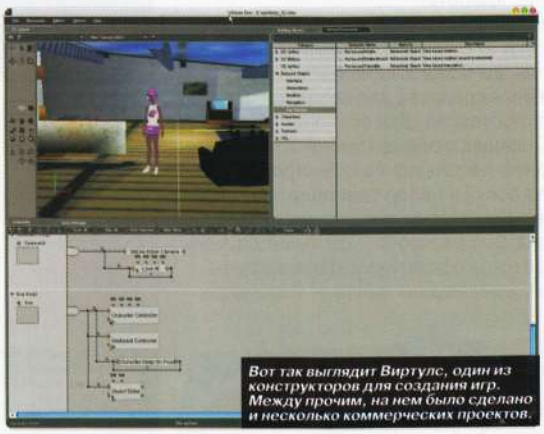
ПРОТОТИПИРОВАНИЕ

Как можно догадаться, прототипирование – это создание рабочего прототипа игры. В нашем конкретном случае это создание геймплейного макета, в котором реализован игровой процесс нашей игры или каких-то его элементов, которые мы хотим протестировать. Например, игровые фичи или механика сражения.

Зачем это нужно? Причин существует немало.

ИГРОВЫЕ КОНСТРУКТОРЫ

Для создания прототипа вашей игры давно уже существуют различные среды визуальной – или не очень – разработки игр. Например, jRPG-подобные игры или классические олдскульные «подземельеползалки» можно не просто прототипировать, но и разрабатывать в знаменитом RPG-Maker.



Вот так выглядит Виртулс, один из конструкторов для создания игр. Между прочим, на нем было сделано и несколько коммерческих проектов.

А если вас не устраивают кривые пошаговые спрайты низкого разрешения, то изучайте всяческие Quest3D, 3D Adventure Maker, PlayCraft, RPG Studio, Game Maker, Virtools, Blade3D, Unity, Dimension3, Racer, FPS Creator, RPG Builder 3D, 3D Game Studio – платные и бесплатные, простые и сложные, «плоские» и для полноценных 3D-игр, под ПК и мультиплатформенные, под конкретный жанр и «широкого спектра действия». Выбирайте то, что вам подходит. А еще практически для любой игры можно сделать прототип на Adobe Flash.

Чтобы сделать игру, чей скриншот справа (Royal Quest), я частенько играю в игру на картинке слева (угадайте, что это за игра). Ничего общего? Это потому, что геймдизайнер играет не в игру, а в игровую механику.

Герои 3. Думаю, никому не нужно объяснять, почему я играл в эту игру, когда работал над «Легендой о рыцаре».

Во-первых, чтобы понять «как оно будет». Насколько ваша идея играбельна, интересна, понятна и не противоречит ли игровой концепции. Во-вторых, хороший прототип можно показывать издателю, даже не имея на руках демоверсии игры. Именно таким образом, собрав из своих вторых «Демиургов» прототип «Героев 5» и показав его важным продюсерам из Ubisoft, российская компания Nival Interactive выиграла тендер на разработку продолжения знаменитой серии. Ну и в-третьих, с помощью прототипа уже можно протестировать некоторые игровые моменты и механики. У вас и игры-то еще нет, зато есть вполне рабочие формулы и предварительный баланс, опробованные на прототипе. Красота!

Какие прототипы бывают? В зависимости от сложности задачи и от вашей игры, вы можете использовать различные средства для создания своего прототипа. Для создания крутых 3Д-шашек с элементами РПГ запросто можно использовать обычную шахматную доску и набор разноцветных шашек. Пошаговую тактику можно опробовать на расчерченном куске картона и детских солдатиках. Даже в обычной экселевской таблице! Я однажды делал прототипы с помощью детской дороги-конструктора и обычной колоды игральных карт.

А вот как выглядит прототип немалого количества игр РПГ-жанра. Но если серьезно, кроме базовой механики на нем ничего и не протестируешь.

Но это простые примеры. В сложных же случаях вам на помощь придут различные игровые конструкторы или бесплатные игровые движки. Или даже самые настоящие «чужие» игры, для которых есть вменяемый инструментарий. Я вообще считаю, что идеальная среда для создания прототипа – это игра, максимально похожая на вашу. Для Fallout 3 отличным прототипом будет TES IV: Oblivion (и это не совсем чтобы шутка), а для League of Legends и прочих клонов DOTA средой создания прототипа стал редактор именитого Warcraft 3. Не удивлюсь, если в нем же был сделан и первый прототип для World of Warcraft. Так что, разрабатывая свою «Дьяблу про космодесантников с лазерными дубинами», не стесняйтесь обзывать прототипом вашей игры Diablo II или, на худой конец, Titan Quest с Torchlight.

Главное помнить, что ваш прототип должен быть относительно прост и дешев в разработке, и при этом максимально удовлетворять одному очень важному требованию: точно отражать то, что вы хотите протестировать с его помощью.

Кстати, если вы молодой, талантливый и креативный, и мечтаете стать геймдизайнером в одной из игростудий, то созданный с помощью какого-нибудь редактора или конструктора прототип игры, приложенный к резюме, станет весомым плюсом в вашу пользу. И его точно посмотрят, в отличие от 100-страничного дизайн-документа сомнительной ценности.

ИГРОВОЙ РЕДАКТОР

От игровых редакторов мы плавно переходим к... игровому редактору. Вот только это будет уже ваш собственный

Думаю, что из той игры, скриншот которой вверху, получился отличный прототип для той, чей скриншот ниже. Поднимите руку те, кто был сильно расстроен этим фактом?

редактор, ваш рабочий инструмент, «заточенный» под вашу игру и созданный программистами специально для художников и дизайнеров. Надеюсь, вы поняли, что именно я сказал? Вам под ваши нужды изготавливают инструментарий!

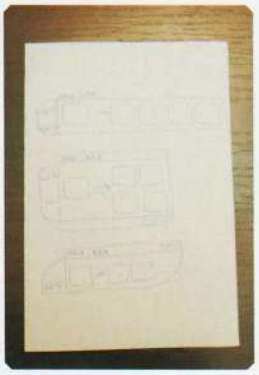
Поэтому не стесняйтесь. Если пользоваться инструментарием неудобно, значит нужно просить сделать удобно. Не хватает каких-то возможностей? Просите. Это как в известном советском мультике: «лучше день потерять, а потом за пять минут долететь». Не ленитесь, потратьте лишнее время на продумывание того, что и в каком виде вам нужно от игрового редактора и прочего инструментария. Все это в итоге скажется на эффективности разработки.

Наверняка вам понадобятся какие-то скрытые механизмы, которые в самой игре, быть может, и не нужны, но зато очень пригодятся при тестировании. Например, самый примитивный подсчет логических объектов или монстров на локации. Программисту пара минут работы, а вам – полезная информация, которая поможет в настройке баланса.

Кстати, важный момент. Во имя баланса я бы советовал заранее придумывать такие механизмы его настройки, которые позволят вам буквально в пару кликов изменять сразу весь баланс в пределах текущей комнаты, локации или для всех объектов заданного типа. Что-то подобное мы использовали в своей King's Bounty. Те, кто успел ознакомиться с редактором этой игры, уже наверняка обнаружили те самые механизмы. Например, меняя всего лишь одну цифру – сложность

ЭВОЛЮЦИЯ ИНТЕРФЕЙСА

Этап первый и совсем необязательный – предварительная прикидка на бумаге. Обычно я его использую, когда думаю, и у меня нет четкого видения будущего интерфейса. Как вы наверняка уже догадались, эту картинку я нарисовал специально для нашего урока – точнее, срисовал из одной всем известной игры.



Вот так геймдизайнер быстренько прикидывает компоновку элементов интерфейса.

Эта картинка – самый настоящий макет, который я нарисовал для «King's Bounty: Легенда о рыцаре». Неплохо для первого раза? Это итерация этак десятая-двенадцатая.

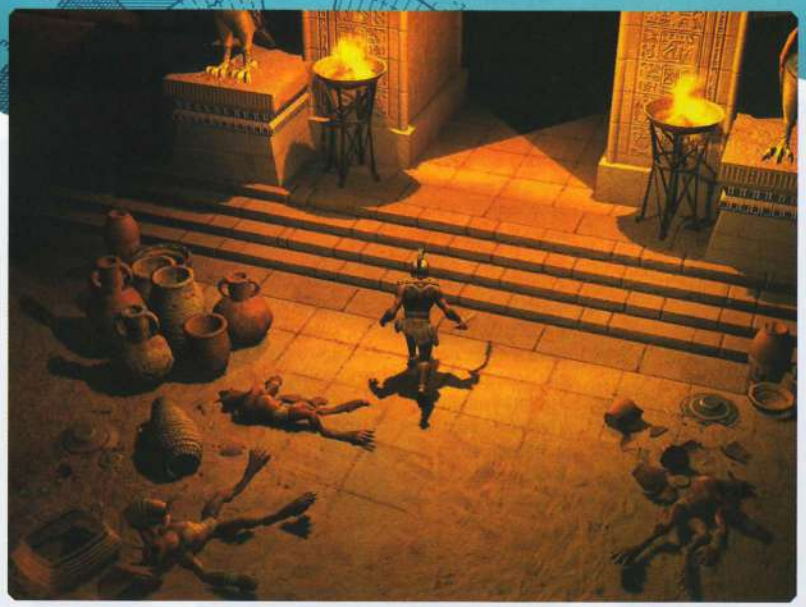
Второй этап. Геймдизайнер составляет макет интерфейса. Требования здесь просты – отразить полный функционал и максимально эргономично его закомпоновать. В идеале – так, чтобы дизайнеру интерфейса потом не пришлось менять положение и даже пропорции элементов. Впрочем, профессиональный дизайнер может улучшить любой макет, предложив что-то передвинуть или заменить один тип элементов на другой.

А потом с этой картинкой работает дизайнер. Рисует, компонует и превращает схему в финальный или почти финальный вариант. Тот, который вы потом видите в игре. Почти – потому что некоторые особо сложные красивости для него рисуют художники под заказ.

А теперь шокирующий скриншот – интерфейсная расчленёнка! Не волнуйтесь. Просто любой интерфейс собирается в специальном редакторе из его отдельных функциональных кусочков – элементов управления. Вот в таком виде дизайнер готовит их для сборки, «нарезая» из своей картинки.

По макету, полученному от геймдизайнера, дизайнер интерфейсов рисует вот такую картинку. Это финальный вариант, но выбран он был из десятка набросков, сделанных дизайнером.

ГОТОВЫЙ ПРОТОТИП ИГРЫ, ПРИЛОЖЕННЫЙ К РЕЗЮМЕ, СТАНЕТ ВЕСОМЫМ ПЛЮСОМ В ВАШУ ПОЛЬЗУ.



локации, вы одновременно изменяете содержимое сундуков на ней и численность вражеских отрядов. Если вам вдруг захочется изменить содержимое всех красных сундуков в игре или поменять условия их появления – просто редактируйте шаблон «красный сундук», и в игре изменятся все до единого красные сундуки, которые основаны на этом шаблоне. Удобно, быстро, эффективно.

Всевозможные триггеры, телепорты, бесконечные магазины и бессмертные враги – все это тоже маленькие геймдизайнерские хитрости. Впрочем, зачастую их намного удобнее реализовывать уже непосредственно в игре, чем с помощью игрового редактора.

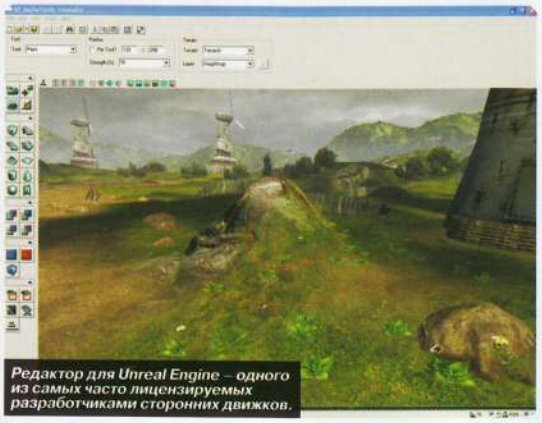
ИГРА

Каким образом сама игра может выступать в роли инструментария? Это зависит от вашей фантазии и от способностей ваших программистов. Например, есть игровые движки, которые прямо во время игры позволяют редактировать окружающий мир: удалять и расставлять объекты, изменять ланд-

Еще одна «сладкая парочка». Если делаешь клон известной игры, то и с прототипом не будет никаких проблем.

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

Довольно большой простор для воображения дают и некоторые игровые редакторы. Особенно это касается тех игр, которые рассчитаны на активную поддержку пользовательских карт и модификаций: стратегий и шутеров. Если вы играли в эти игры, то наверняка играли в фанатские карты, созданные в каком-нибудь WordEditor'е, ConstructionSet'е или в UnrealEditor'е.



Редактор для Unreal Engine – одного из самых часто лицензируемых разработчиками сторонних движков.

Незадолго до выхода StarCraft 2 в сети появилось несколько роликов, демонстрирующих возможности редактора для этой замечательной игры. Причем игровой процесс, показанный в этих роликах, не имел ничего общего со стратегией в реальном времени! Аркадная космическая стрелялка, РПГ и экшн от третьего лица, созданные в редакторе для классической RTS! Вот это и есть самое настоящее прототипирование с использованием редактора для другой игры.

У мастеров из Blizzard многому можно поучиться. В том числе и тому, каким должен быть редактор. Функциональный и вместе с тем – достаточно удобный.

Вот он, тот самый редактор, в котором создавался сказочный мир King's Bounty. Хороший инструментарий сделать почти так же сложно, как и хорошую игру.

Вот так большую часть времени видит игру геймдизайнер. Ландшафт раскрашен цветами, обозначающими проходимость. А вон те круги – радиусы видимости, слышимости, преследования и начала сражения или диалога.

РАБОТАЕТ? А РАБОТАЕТ ТАК, КАК ЗАДУМАНО, ИЛИ ТАК, КАК ПОЛУЧИЛОСЬ?

шафт, редактировать какие-то числовые параметры. В разрабатываемой нами сейчас игре я в любой момент могу изменить целую кучу чисел, начиная от скорости вылета цифр, отображающих наносимый урон и заканчивая параметрами своего персонажа.

Зачем все это?

В первую очередь, для проверки работоспособности того или иного элемента игровой механики. Изменили параметры заклинания, научили ИИ пользоваться препятствиями, применили хитрый алгоритм разбрасывания боеприпасов по игровым локациям? Теперь все это нужно проверить в игре. Работает? А работает так, как задумано, или так, как получилось? Всегда работает так, как задумано? А если использовать новую фичу нетрадиционным способом, непредусмотренным в инструкции по эксплуатации? Разумеется, это относится не только к геймдизайнерам, но и к программистам и даже к художникам. Впрочем, как и следующий пункт – поиск ошибок.

Существует много способов найти ошибки, не запуская саму игру, но еще никто не изобрел способа, который позволит при этом найти не то что все, но хотя бы четверть имеющихся ошибок. Так что играть вам в собственную игру и не переиграть. Например, я проходил «Принцессу в доспехах» раз пятьдесят, начинал играть несколько тысяч раз, но при этом ни разу не прошел ее полностью честным способом. Сам себя лишил такого удовольствия.

Ну и чисто геймдизайнерское назначение – баланс. На самом деле, это гораздо более широкое понятие, чем вам может показаться. Даже просто скорость перемещения игрока по локации и «закликивания» врагов нуждается в тщательной балансировке и настройке, не говоря уже о многочисленных таблицах параметров, кривых развития, выдаваемых наградах и прочей цифровой мути и трехэтажных формулах мистического назначения.

Теперь поговорим о том, какие же существуют методы превратить игру в инструментарий геймдизайнера.

Самый неудобный и трудоемкий способ – это правка файлов конфигурации и вообще всяческих файлов с параметрами. Свернуть игру, найти нужный вам файл, в нем – параметр, который нужно изменить. Потом, небось, еще и игру придется перезапускать? Тем не менее, частенько балансировка именно так и происходит. Накинуть здоровья монстру-противнику, изменить кривую опыта для героя, переписать скрипт, отвечающий за какой-нибудь суперудар или заклинание, – практически всегда это делается правкой файлов. Поэтому если часто приходится прибегать к такому методу, то лучше «заказывать» программистам возможность динамической загрузки параметров из обновленных файлов, без перезапуска игры. В King's Bounty, например, вы прямо во время игры можете править скриптовые файлы и внутриигровые тексты.

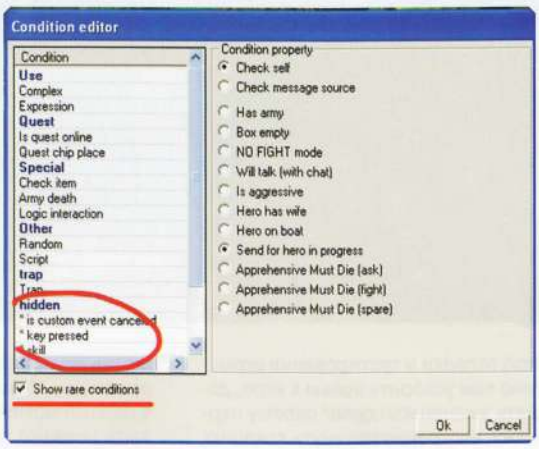
Следующий и вполне логично вытекающий из предыдущего метод – изменение нужных вам параметров и состояний внутри самой игры путем вызова специальных форм для редактирования или простым нажатием горячих клавиш.

Читерство? Да!!! Разработчики – отъявленные читеры.

Использование так называемых «читов» – это самый распространенный

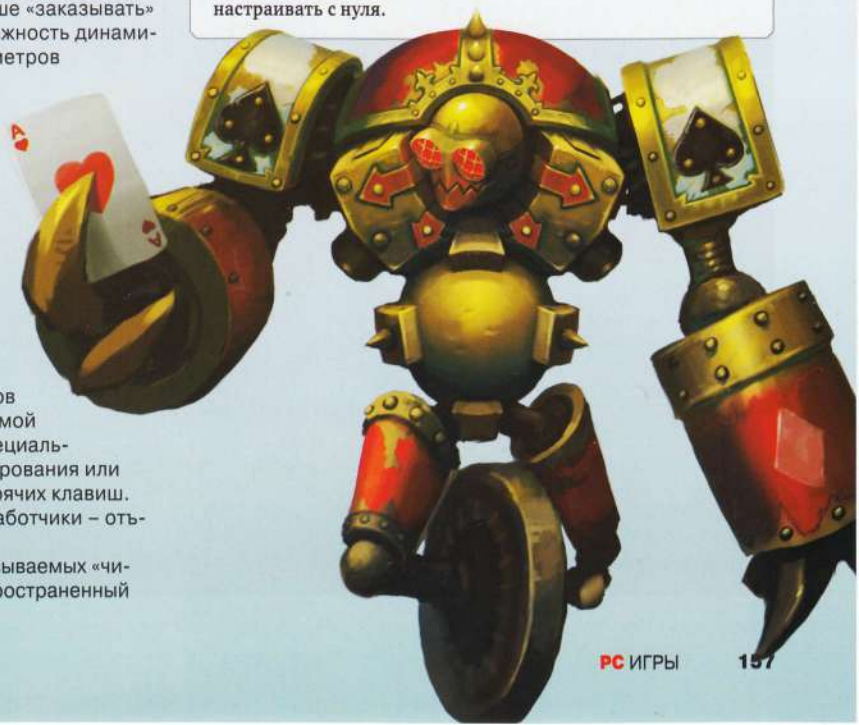
ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

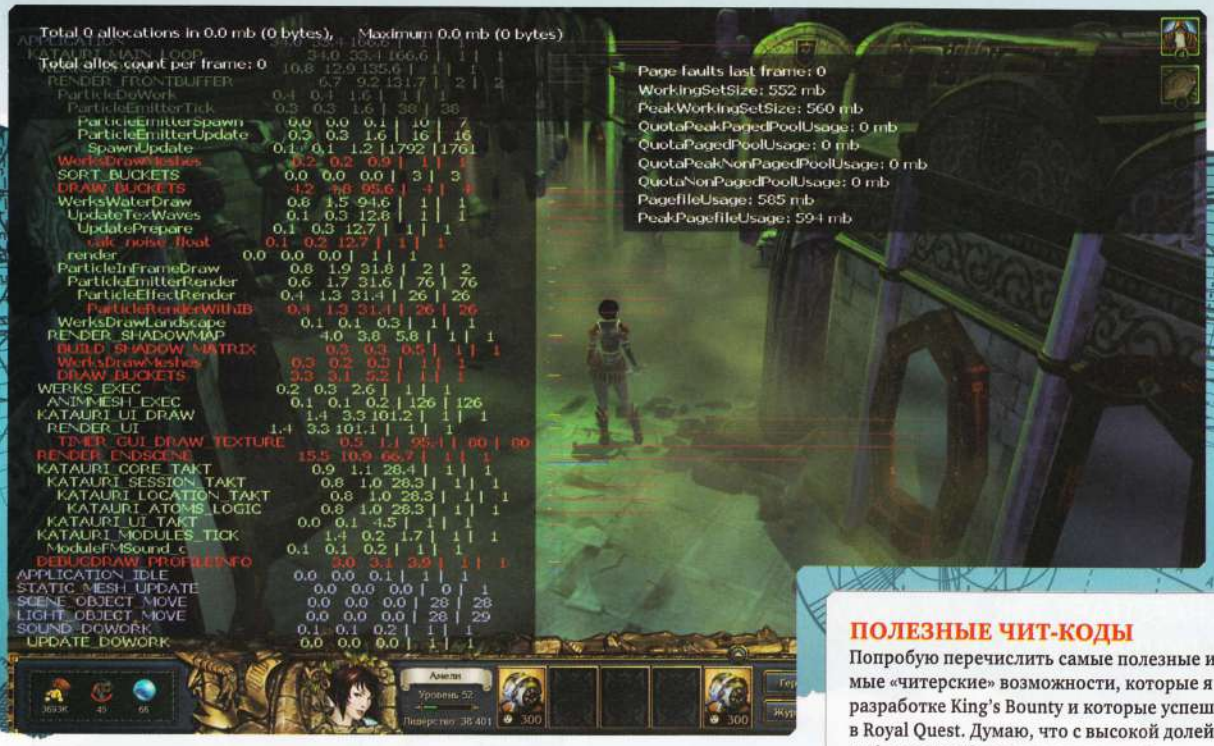
Вот несколько советов о том, как лучше организовать свое рабочее место. Слева ставим кофейник, справа – диски с любимыми играми, а под стол... Под стол ничего не нужно, потому что это шутка. На самом деле под «рабочим местом» я имел в виду инструментарий, с которым вам предстоит работать, – редактор карт и квестов, диалогов и прочий геймдизайнерский софт, разработанный для вас программистами. Понятие эргономики было придумано не зря, так что ваш инструментарий должен быть удобен, понятен и функционален. Все самое нужное должно быть под рукой, а редко используемый функционал можно до поры до времени и припрятать или задвинуть куда-нибудь подальше. Вовсе ни к чему сразу показывать три десятка параметров настройки объекта, если вы 90% времени используете только 5-10 штук.



Настройка логических условий в редакторе для King's Bounty. Обратите внимание – редко используемые функции спрятаны, и для их отображения нужно включить галочку.

Берегите свои силы и время. Чем меньше вы делаете кликов и чем меньше вводите значений с клавиатуры, тем эффективнее будет ваша работа и тем меньше вы будете делать ошибок. Трудно ошибиться, если ничего не делаешь. Поэтому любой задаваемый параметр должен уже иметь какое-то (часто используемое) значение по умолчанию. Любые многократно повторяемые или однотипные действия старайтесь автоматизировать. Крайне полезной будет возможность выгружать в файл и загружать из него свойства уже настроенных объектов, чтобы можно было создавать и использовать шаблоны и пресеты. И вообще старайтесь почаще использовать шаблоны, чтобы ничего не создавать с нуля. Или закажите программистам клонирование объектов и их свойств. Клонировать уже настроенный объект и потом его переделать – намного проще и быстрее, чем создавать и настраивать с нуля.





Вот так видит игру программист, который ищет утечку памяти, «выпадающий» звук или причину проседания FPS. Правда напоминает вид из глаз киборга?

метод отладки и тестирования игры. Нужно вам ускорить время в игре, добавить жизней или денег своему персонажу, экстренно покинуть локацию, пройти сквозь стену или мгновенно получить сразу десять уровней – на помощь приходят они. Эти возможности, вызываемые сочетанием горячих клавиш или через консоль, очень разнообразны и заказываются программистам по мере необходимости. Часть этих отладочных кодов потом откроют и для игроков, чтобы облегчить им прохождение игры или подарить какие-то интересные способности.

Чит-коды нужны не только геймдизайнерам, но и художникам, и программистам, ведь их возможности могут быть практически безграничны.

Ну и самый «созерцательный» способ – это сбор и вывод в удобной форме различной статистики и игровых переменных. Сколько врагов или друзей в данный момент находится в одной с вами локации, сколько полезных ресурсов в себе скрывает вооон та вкусная куча мусора, сколько полигонов или объектов находится сейчас в кадре, сколько звуков сейчас одновременно проигрывается и сколько их должно на самом деле звучать. А то ведь порою такое бывает – должно звучать пять, слышите вы три, а статистика показывает, что играет всего два. Чудеса программирования!

Здесь, как и с чит-кодами, – ваши возможности ограничены только воображением и способностями команды «кодеров». Все данные, которые нужны и которые возможно получить во время игры, – заказывайте у программистов. ■

ПОЛЕЗНЫЕ ЧИТ-КОДЫ

Попробую перечислить самые полезные и часто используемые «читерские» возможности, которые я применял при разработке King's Bounty и которые успешно перекочевали в Royal Quest. Думаю, что с высокой долей вероятности эта информация будет актуальна для большинства игр, будь то стрелялка, стратегия или даже двухмерный квест.

1. Прибавка ресурсов игроку. Золото, здоровье, предметы, патроны, войска – не имеет значения, все этого одного поля байты. Порою нужно эти самые ресурсы убавить или добавить их противнику. В любом случае, манипуляция количеством ресурсов всегда была и есть самый популярный чит.
2. Телепортация. Мгновенная (ну или у кого как грузятся уровни) переноска в заданное место, будь то уступ над головой, запертая комната по ту сторону стены или финальная локация. В принципе, свободный полет и прохождение сквозь стены тоже можно считать частным случаем телепортации.

Высоко забрался? Разумеется, в игре сделать это невозможно, если не использовать чит-код телепортации.

3. Fast win. Kill all. Armageddon. Как угодно это называйте, но означает во всех случаях этот чит-код одно – быстро, очень быстро убить всех врагов. Или удалить. Или дезинтегрировать. Заставить покончить с собой. Вариаций множество, а итог один – игрок мгновенно становится победителем.
4. Не самая очевидная, но очень полезная возможность. Отображение интерактивных и логических зон и объектов. Что это может быть? Например, скрытый портал или триггерная зона, каким-то образом реагирующая, если на нее наступить или кликнуть мышкой (особенно актуально для всяких адвенчур и пиксельхантинговых квестов). Или радиус взаимодействия игрока с противником: зона видимости, радиус атаки, дистанция преследования.
5. Отображение проходимости. Где можно ходить, а где нельзя. Где проход слишком узкий, а где вообще никакого прохода быть не должно, а он есть, зараза.

Разумеется, это далеко не полный список, а только самое необходимое для работы геймдизайнера.

MAN TV
Ищите MAN TV в своей кабельной сети
Release by NALSURkosmos
в главной роли
ИДРИС ЭЛЬБА
ПРЕМЬЕРА
ЛЮТЕР
5.6 МИЛЛИОНОВ ЗРИТЕЛЕЙ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ
www.man-tv.ru
реклама

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Николай Арсеньев

ЭПИЧЕСКАЯ НАГА

Следим за эволюцией Razer Naga

В Razer явно неровно дышат к мифологии, змеям и прочим рептилиям! Наверное, они им поклоняются. Так это или нет, нам не узнать, но сути это не меняет, компания выпускает славную продукцию. На сей раз поводом для радости стало обновление MMO-ориентированной мыши Razer Naga (продолжаем экскурс, нага в индуизме и буддизме – змееподобные полубоги, о двух мировых религиях же мы поговорим как-нибудь в другой раз).

Razer Naga была уникальна тем, что получила в свое распоряжение боковой блок клавиш, на которые можно вешать всевозможные макросы. Новинка под названием Naga Epic унаследовала все свойства предшественницы, но при этом стала беспроводной и проводной одновременно! Если убрать мистику, то каждый волен сам выбирать, быть мыши с хвостом или без оного.

Naga Epic унаследовала от предшественницы 17 программируемых кнопок, в комплект поставки входят три эргономичные боковые панели для оптимального хвата рукой. Внутренняя подсветка мышки заслуживает отдельного рассказа, она позволяет выбрать свыше 16 млн цветов фоновой подсветки, мелочь, а приятно.

Итак, кроме кастомизации, обилия кнопок и возможности работать как в проводном режиме, так и беспроводном, Naga Epic обладает отличной эргономикой, сенсором с лазерной подсветкой Razer Precision поколения 3.5G (5600 dpi) и временем отклика 1 мс. Аккумулятора ей хватает обычно на 72 часа, при беспрерывном использовании срок жизни снизится до 12 ч. Комплект поставки включает док-станцию, которая играет двойную роль, роль беспроводного приемника.

Ожидаемая стоимость Naga Epic – 5990 руб., а в продажу поступит в начале 2011 года.

BENQ+VA+LED=ДРУЖБА НА ВЕК

Анонс первых в мире VA-мониторов с LED-подсветкой

BenQ выпускает практически все, что только можно, но особое внимание компания уделяет мониторам. В большинстве случаев речь идет о моделях на TN-матрице. Ее популярность понятна и объяснима, однако хорошо жить не запретишь и порой хочется чего-то большего и лучшего! И BenQ тут как тут с ответом...

Вас ждут сразу три, хотя на самом деле аж пять мониторов кряду – флагманский 24-дюймовый EW2420, VW2420 и VW2420(H) с той же диагональю и еще два 21.5 дюймовых моника (VW2220/VW2220(H). Все как один выполнены в пресловутом формате 16:9 (и чем только не устраивает производителей 16:10), углы обзора составляют внушительные и подлинные 178 /178 , ну а контрастность составляет 3000:1 (реальная, не динамическая). Цвета ожидаются красивые и натуральные, особенно должен порадовать черный цвет, для улучшения его отображения была разработана технология ZBD (Zero Bright Dot). Доступны режимы картинки Game, Movie, Standard, Photo, Eco и даже sRGB, впрочем, это не значит, что калибратор можно закидывать на антресоль. Непонятно с новинками только одно, данных о разрешении нет, 24-дюймовые модели наверняка могут похвастаться натуральными 1920x1080 пикселями, в случае с 21.5-дюймовыми мониторами ясности пока нет.

BenQ EW2420 – сама строгость и аскетизм. На задней панели пользователь обнаружит разъем DVI-D, два HDMI, увядающий D-Sub, четыре USB-порта и выход на наушники. Для чего производитель решил добавить акустику (2x1,5 Вт) – вопрос остается открытым. Наверное, просто до кучи. Четверка VW-моделей обладает более «домашним» дизайном, который она унаследовала от серии V. Последняя, в свою очередь, получила награду 2010 iF Design Award. Мониторы серии VW снабжены портами DVI и D-Sub, версии с приставкой «H» получили совсем не лишний HDMI 1.3 и выход для наушников.

Ожидаемая стоимость VW2420 составит $450, а EW2420 – $500. 22-дюймовые модели поступят в продажу чуть позже, и цена их неизвестна.

ВДОХНИ НОВУЮ ЖИЗНЬ В LOW-RES

LG представляет технологию SUPER+Resolution

В свое время VHS-камера была пределом мечтаний, потом на смену пришли цифровые камеры, но то ли дело сейчас... Теперь всем и каждому подавай разрешение 1920x1080 и битрейт пожирнее. Но что же делать со старыми записями? На современном экране их смотреть – одно издевательство, сплошная каша пикселей. Свое решение проблемы предложила LG, выпустив два монитора с интересной фишкой.

Речь пойдет о технологии LG SUPER+Resolution. Как заверяет производитель, она дает возможность существенно повысить качество изображения после масштабирования. SUPER+Resolution призвана устранять размытость и неровности контуров, а также уменьшает помехи и смягчает резкость. Программная эта технология или аппаратная, история временно умалчивает, но само по себе изобретение заслуживает пристального внимания. Особенность новых мониторов серии E50 пригодится не только при просмотре старого доброго домашнего видео, но и при случае, когда захочется подключить старенькую PlayStation 2 или вполне современные мобильные консоли Sony PSP и NINTENDO DS.

LG E2250VR и E2350VR обладают ЖК-экраном диагональю 22,5 и 23 дюйма соответственно, используется современная LED-подсветка, в качестве матрицы используется технология TN+Film, формат картинки сугубо киношный (16:9), как и разрешение, которое составило ожидаемые 1920x1080. Заявленный уровень контрастности составляет впечатляющие 5000000:1, но стоит понимать, что показатель динамический. Среди приятных бонусов отметим Auto Bright (автоматический выбор оптимальной яркости), Dual Web (деление экрана на две части), Cinema Mode (возможность выделить область ролика и затемнить фон) и Original Ratio (правильное отображение пропорций, отличных от 16:9). Для подключения всевозможных устройств предусмотрены разъемы D-Sub, DVI и HDMI.

Стоимость E2250VR и E2350VR – 8200 и 8600 руб. соответственно.

ФАНАТАМ ВОВ'КИ ПОСВЯЩАЕТСЯ

Новая мышь SteelSeries для WoW: Cataclysm

SteelSeries тоже есть что предложить заядлым геймерам, а именно второе поколение World of Warcraft MMO Gaming Mouse, которое получило название World of Warcraft: Cataclysm MMO Gaming Mouse! Имя такое же длинное, но... более чем понятное и прозрачное. Как и первая модель, данная новинка была разработана совместно с Blizzard Entertainment. Внешний дизайн напомнит узор брони Deathwing the Destroyer, эргономика была продумана вдоль и поперек, расположение кнопок интуитивно понятно, ну а продвинутый софт даст возможность настроить орудие под себя. Два года инженеры SteelSeries работали над усовершенствованием дизайна, над его оптимизацией, и, похоже, потраченное время не прошло даром. SteelSeries World of Warcraft: Cataclysm MMO Gaming Mouse получила в свое распоряжение 14 клавиш, которые расположены так, что до них при необходимости легко добраться. Макросы и простые действия возможно назначать не выходя из игры. Всего доступно более 130 игровых команд, можно записывать и свои, уникальные макросы, софт поддерживает до 10 различных профилей (один из них записывается в память мыши). Добавьте сюда совместимость как с ПК, так и с Mac OS.

Стало модным встраивать в мышь продвинутую подсветку, SteelSeries не обошла этот тренд стороной – на выбор любой из 16 миллионов цветов/оттенков, а также 4 уровня пульсации подсветки. Начинка включает чувствительный сенсор (регулируется от 90 до 5040 dpi). Длина кабеля составляет 2.5 м. Ждем диковинку у елки под новый год, а стоит SteelSeries WoW: Cataclysm MMO Gaming Mouse $100.

ПЕЧАТЬ СО ВСЕХ СТОРОН

Беспроводное МФУ от Epson

Не часто мы пишем про подобные устройства, но всегда бывают исключения из правил... Как ни странно, речь пойдет о продвинутом многофункциональном устройстве от Epson, именуемом не иначе, как Stylus SX525WD. Да-да, оно снабжено адаптером Wi-Fi и, более того, поддерживает автоматическую двустороннюю печать, т.е. вам не придется брать лист и переворачивать его вручную. Epson Stylus SX525WD позиционируется производителем для требовательных пользователей и обещает обеспечить качественную и быструю печать, а заодно легкость в подключении.

Использование интерфейса Wi-Fi максимально упростит работу с устройством, в итоге с ним сможет работать вся семья! Наличие ЖК-экрана и кардридера лишь расширяют возможности нового МФУ. Программа с оригинальным названием Epson Easy Photo Print облегчит настройку контрастности и цветов отпечатков в принципе, ну и по ходу дела позволит устранить эффект «красных глаз». Также в комплект поставки входит «сладкая пилюля» для студентов под названием ABBYY FineReader. Если вдруг не знаете, она помогает сканировать книги и талмуды, автоматически распознавая текст. Звучит банально, но стоит один раз попробовать, как плагиат станет нормой жизни. Epson Stylus SX525WD обучили печатать фотографии не только на глянцевой, но и на матовой фотобумаге, документы, которые не уступают лазерным отпечаткам.

АКУСТИКА НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ

GRAVITY WAVE 2.1 от SPEEDLINK

SPEEDLINK – компания довольно известная, производит всевозможную периферию для компьютера, а также консолей. Быть может, кто-то из вас помнит очень занятный джойстик Competition Pro, который выполнен в ретро-стиле, он поставляется вместе с классическими играми, которые мы видели на Commodore 64! Но речь сегодня пойдет вовсе не об устройствах ввода, а об акустике...

Сегодня мы познакомим вас с акустикой класса 2.1 GRAVITY WAVE 2.1 с кодовым именем SL-8220-SBK. Перед вами солидный сабвуфер, выполненный в деревянном корпусе (скорее всего, речь идет об MDF), и пара двухполосных сателлитов. Разделение задач, т.е. использование сателлитов и саба, позволит улучшить качество звучания по сравнению с простенькой акустикой типа 2.0. Смотрится набор от SPEEDLINK современно, лакированная поверхность колонок с легкостью впишется в интерьер, а сабик можно поставить на пол. Суммарная мощность набора составляет 37 Вт (отдельные данные по компонентам недоступны), чего с лихвой должно хватить для озвучки околокомпьютерного пространства. На сабвуфере есть регуляторы громкости, высоких и низких частот. Очень удобно, что GRAVITY WAVE 2.1 снабжена настольным пультом дистанционного управления, с помощью которого вы сможете регулировать общую громкость набора, а заодно подключать наушники, микрофон, гарнитуру и другие устройства, например, MP3-плеер.

ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫЙ ТИБЕТ

GIGABYTE открывает новый сервис-центр

GIGABYTE стоит на страже качества своей продукции, и во имя мира во всем мире компания открыла суперсовременный сервисный центр в городе Лхаса (в переводе с тибетского означает «место Богов»), который находится на высоте 3650 метров над уровнем моря (не то чтобы эта информация несла какую-либо ценность, но мы решили взять да и блеснуть знаниями, заимствованными из «Википедии»). Сам по себе центр для российских пользователей никакой ценности не представляет, однако клиенты некогда гордого и независимого Тибета будут наверняка счастливы, что за профессиональными RMA-услугами больше не придется отправляться к большому брату в Китай. Любопытно, а тибетские монахи уже вовсю бороздят просторы Интернета и осваивают Windows 7 на пару с Word и Excel? Впрочем, к чему шутки, Тибет место популярное, и туристов там хватает, а какой современный турист может прожить хотя бы день без Интернета?

Для самой GIGABYTE данный RMA-центр стал важным шагом в развитии, теперь они могут обеспечить сервис жителям второй по величине провинции Китая. В центре есть все необходимое оборудование, включая BGA-аппарат для замены чипов на платах, появилась служба оперативной замены популярных моделей. Ура!

GIGABYTE™

Автор:
Сергей Мельников

НАСТОЛЬНЫЙ КИНОТЕАТР

ТЕСТ АКУСТИЧЕСКИХ СИСТЕМ 2.1

Каждый гейм-самурай знает, что нет смысла играть без полного погружения в виртуальный мир. А что нужно для такого погружения? Как минимум, монитор, размером с платяной шкаф (ну или чуть меньше), дабы цифровой мир охватывал геймера полностью, со всех сторон. Конечно, не помешает и соответствующее посадочное место – лошадиное седло или рейсерское сидение. С этим, правда, трудней. Совсем беда с запахами волшебных лесов и космических кораблей. Но вот в чем уж точно нельзя обвинить современные игры, так это в недостатке звука – нынешние звуковые эффекты создают чрезвычайно реалистичный антураж.

Но разве можно погрузиться с головой в чащи Янтарного леса Warcraft или ощутить всю жуть и мрак заброшенных космических станций Dead Space, если шелест листвы и кряхтенье монстров звучат из маленьких (а то и вовсе мониторных) колонок? Ни один уважающий себя геймер не будет размениваться на подобные мелочи! Хорошим играм – хорошую акустику!

Для начала стоит объясниться, почему именно 2.1 – две высокочастотные колонки (сателлиты) и один низкочастотный сабвуфер. Зачем нужно такое разделение? Один динамик, сколь бы большим и мощным он ни был, справится с одновременной передачей низких и высоких частот гораздо хуже, чем это сделают, например, два динамика, у каждого из которых будет свой диапазон. Чтобы басы были действительно глубокими, а верха по-настоящему четкими и тонкими, соответствующие частоты разносят на разные динамики.

Многополосные (с несколькими динамиками) системы 2.0 слишком громоздки для компьютерных столов. Системы 5.1, хоть и создают объемный чистый звук, но расставить их дома еще трудней. Промежуточное решение – стереосистемы 2.1. Чистые верха, глубокий бас, небольшая цена – оптимальный выбор для домашнего компьютера.

К процессу тестирования мы подошли отнюдь не дилетантски. Для быстрой и точной проверки акустики на объем и точность передачи частот мы использовали аудиотест Алана Парсонса, насчитывающий чуть менее сотни различных семплов и композиций. С помощью этих файлов можно было быстро понять, какая система звучит сочно и объемно, а какая не многим качественней «родной музыки» из Лады. Также тест позволял определить настоящий частотный диапазон колонок.

Помимо своеобразной звуковой «синтетики», каждая аудиосистема проверялась в реальных условиях – музыка разных жанров (металл и панк-рок, хип-хоп и транс, джаз и easy listening-вокал). Наконец, мы 13 раз подряд за все время тестирования пересмотрели один и тот же отрывочек фильма «Бункер» и сыграли в разнокалиберные «стрелялки».

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

- Creative Inspire S2
- Defender Avante m30
- Edifier S330
- Genius SW-HF2.1 1205
- Harman/Kardon Sound sticks II
- Jetbalance JB454
- Logitech Speaker System Z523
- Microlab X16
- Sony SRS-D5
- Sony SRS-DF30
- SPEEDLINK Forza
- SPEEDLINK Gravity
- TopDevice TDE 237

CREATIVE INSPIRE S2

Именно благодаря звуку бренд Creative и стал легендарным; именно ему мы обязаны и некогда пользовавшимися абсолютной популярностью звуковыми платами Sound Blaster. Но помимо них в портфолио компании присутствуют плееры, наушники, и акустические системы.

Колонки Creative Inspire S2 принадлежит к когорте компактной, ноутбучной акустики (именно так заявлено на коробке). Трудно сказать, можно ли считать компактной аудиосистему из пары сателлитов, пускай и небольших, и сабвуфера, пускай тоже небольшого, но отнюдь не портативного. Система суммарно насчитывает 29 Вт мощности, что крайне немного для акустики 2.1. Пожалуй, это самый что ни на есть офисный вариант – чтобы у пользователя не было возможности и соблазна выкрутить громкость своих любимых Slipknot на максимум и порадовать коллег в соседних комнатах и даже этажах.

Тем не менее, и дома Inspire S2 будет смотреться отлично – сабвуфер не займет много места под столом, а сателлиты так и вовсе малыши, не захламляющие пространство. Правый из них намертво скреплен с сабвуфером толстым кабелем. Все потому, что на сателлите присутствует колесико регулятора громкости и два мини-джека – выход на наушники и дополнительный аудиовход. Ну а на самом сабвуфере из регуляторов есть только «крутилка» баса. На 65 герцах Inspire S2 еще хоть как-то гудит. На частотах ниже сабвуфера не слышно совершенно – значит, взрывы в играх будут не очень впечатляющие.

С передачей верхов сателлиты справляются даже лучше, чем можно было подумать о таких малышах – акустика явно пытается оправдать свою стоимость. И в целом у нее это получается – системе немножко не хватает объема, с детальностью на перегруженных композициях (тяжелый металл) не очень хорошо, но в остальном для столь малых габаритов Inspire S2 звучат очень-очень хорошо.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Компактность
+ Отличный звук для таких размеров
- Не очень глубокий бас
- Нет регулировки тембра

DEFENDER AVANTE M30

★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хорошая детальность звука
+ Изумительная внешность
+ Низкая цена
- Малая функциональность

Акустика Defender своим внешним видом часто производит впечатление чего-то очень крутого и дорогого. Оно и понятно – Avante M30, несмотря на свою очень маленькую для акустики 2.1 цену, отделаны будь здоров! Деревянный сабвуфер (кстати, немногим больший по размеру, чем у Creative Inspire S2) спереди закрыт лакированной панелью, а низкочастотный динамик выкрашен в оранжевый цвет. Оранжевые динамики есть и в сателлитах. Более того, сразу после включения системы переключателем на задней панели, регулятор громкости на сабвуфере начинает светиться ярким синим светом.

Кстати, о сателлитах – они двухполосные, со среднечастотным динамиком и высокочастотным твитером (это такой маленький динамик, а не блогосеть). Никаких регуляторов и индикаторов на крохотных колонках нет. Есть, разве что, защитные матерчатые накладки, которые можно снять, если вы не беспокоитесь за сохранность динамиков, но больше волнуетесь за внешний вид акустики.

Разъемов и регуляторов в Avante M30 вообще по минимуму. К вашим услугам две крутилки – громкость и басы. Последнюю, кстати, так и подмывает выкрутить почти до конца – даже в среднем положении сабвуфер басит слабовато. Но зато на максимуме он способен прокачать всю квартиру, да так, что стекла в сервантах звенеть будут. Что касается дополнительных разъемов – их тут нет вовсе, ни AUX-входа, ни выхода на наушники.

По звучанию Defender Avante M30 соответствует изделиям за цену куда большую той, что за него просят. Особенно радуют двухполосные сателлиты, которые изрядно добавляют детальности в музыку. Объем у этой системы куда лучше, чем у системы Creative – опять же, спасибо сателлитам. Лучше всего на ней звучит джаз – достаточно чисто и сочно, чтобы получать удовольствие от lossless-записей. А что касается игр, то геймерам, обладающим Avante M30, мы посоветуем во время виртуальных баталий выкручивать регулятор баса на полную катушку – так выстрелы из танков будут хоть как-то похожи на настоящие.

EDIFIER S330

★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Выносной пульт
+ Отличное звучание
- Регулятор баса на задней панели сабвуфера
- Высокая цена

Судя по нашему опыту, Edifier делает исключительно качественную и хорошо звучащую акустику. А потому браться за модель S330 было особо приятно и интересно. Это первая в нашем тесте акустическая система с большим сабвуфером и немаленькими сателлитами. К счастью, и не последняя.

Во внешности акустики прослеживается фирменный стиль Edifier, а именно черный лак, которым покрыты деревянные сателлиты и сабвуфер. Если последний ничем не примечателен, то на сателлитах вполне можно задержать глаз – во-первых, они закрыты съемной декоративной тканевой панелью, через которую хорошо видны динамики. А, во-вторых, эти самые динамики также весьма привлекательны, особенно твитер необычной формы – с металлическим конусом в середине. Сателлиты не несут на себе никаких регуляторов и подключаются к сабвуферу специальными аудиокабелями, не имеющими традиционных разъемов.

Также к сабвуферу подключается и крайне полезный бонус, свойственный дорогой акустике Edifier, – выносной блок с регулятором громкости и аудиоразъемами. Даже если «саб» будет стоять на полу, длины кабеля вполне хватит для того, чтобы этот орган управления разместился на столе. После включения системы регулятор начинает светиться синим светом – примерно так же, как и у Defender Avante M30. Помимо крутилки громкости на блоке есть выход на наушники и дополнительный аудиовход. К пульту очень быстро привыкаешь и начинаешь регулировать громкость именно на нем, забывая про любые программные ползунки.

Звучание Edifier – тот самый случай, когда можно довольно улыбаться, ничего не комментируя. На страницах журнала нашу улыбку не передать, поэтому скажем, что звучание у системы просто отличное, одно из лучших в тесте – и у двухполосных сателлитов, замечательно передающих детальность композиций, и у сабвуфера, бухающего ого-го как! Edifier S330 одинаково хорош и в музыке (всей, кроме, пожалуй, тяжелого металла), и в фильмах, и в играх.

GENIUS SW-HF2.1 1205

★★★★★★ 6/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Симпатичный внешний вид
- Малая функциональность
- Не лучшее звучание

Обычно продукты Genius стоят не очень дорого, поэтому, сколь бы качественной ни была реализация, это обстоятельство непременно сказывается на звучании акустики. Впрочем, модель Genius SW-HF2.1 1205 не является самой дешевой в тесте – тот же Defender Avante M30 в продаже дешевле, в среднем, на 300 рублей.

Данный комплект, судя по своим малым размерам, рассчитан на полностью настольное расположение, включая сабвуфер. Не только из-за очень скромных габаритов последнего, но и из-за того, что все регуляторы (громкость и бас) находятся именно на «сабе». Низкочастотный динамик сабвуфера спрятан внутри деревянного корпуса, в котором есть лишь канал фазоинвертора. Никаких дополнительных регуляторов и разъемов на «сабе» нет, как нет их и на однополосных сателлитах.

Первым желанием после включения музыки на этой аудиосистеме было вывернуть бас на полную. Просто потому, что даже на 75% от максимума сабвуфер звучит не самым лучшим образом. По счастью, не похрапывающим даже на максимуме – хотя гудеть он начинает с 70 Гц, но не срывается в кряхтение от пересчур насыщенных композиций с непрерывной низкочастотной линией.

Но то басы. А если говорить о звучании в целом, то складывается не шибко обнадеживающая картина. Звучит система плоско – объема практически нет, даже в композициях и семплах, специально записанных для создания объема на двухполосных системах. Еще сносно звучит несложная электронная музыка. Простенький джаз – тоже. Но стоит включить сложную инструментальную композицию, где есть и тонкие верхи, и женский вокал, и серьезные ударные – все, система превращается в «деревяшку». В играх ситуация чуть получше, за одним исключением – взрывами, звучащими из Genius SW-HF2.1 1205, можно впечатлить разве что спящую выхухоль.

HARMAN/KARDON SOUNDSTICKS II

Бренд Harman/Kardon – это круто. Это больше чем круто. Просто потому, что Harman/Kardon – это старая компания, основанная двумя энтузиастами-аудиофилами, которая и по сей день стоит на рынке особняком. Все из-за ее портфолио, в котором только Hi-Fi оборудование. Более того, отличительная особенность аудиопродукции компании – дизайн. Необычный, нестандартный, можно даже сказать Apple-style – именно с компьютерами этой компании органичней всего сочетается акустика, попавшая к нам на тест. SoundSticks II – незначительный римейк оригинальной модели выпуска 2000 года. Оригинальная акустика получила множество наград, а при ее создании Harman/Kardon помогали дизайнеры из Apple.

Трудно словами описать дизайн системы. Если просто, то перед нами пара аж четырехполосных сателлитов и мощный сабвуфер. Все упаковано не в дерево, а в пластик, прозрачный поликарбонат. Забегая вперед скажем, что применение пластика не сказалось на звучании, нет даже типичного для пластмассы дребезжания.

На правом сателлите находится сенсорный регулятор громкости. При нажатии сразу на две кнопки активируется функция Mute.

Сабвуфер с фазоинвертором, торчащим кверху (благодаря чему бас отлично долбит из-под стола), имеет лишь несколько необычных разъемов и крутящийся регулятор баса, он же выключатель.

Вопрос, что круче – звук или дизайн системы? Благодаря высококачественным четырехполосным сателлитам акустика демонстрирует просто изумительную детальность, объем, атмосферу – шикарно звучит и электронная музыка, и запись живых джазовых концертов. Сабвуфер настолько мощный, что редко когда стоит выкручивать бас более, чем наполовину.

★★★★★★★★★★ 10/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Лучший в тесте звук
+ Отличный дизайн
- Зверская цена

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

JETBALANCE JB-454

Компания Jetbalance – это один из немногих зарубежных брендов, предназначенных для российского рынка, который «гонит» в народ весьма и весьма достойную продукцию. В портфолио бренда присутствуют исключительно колонки, качество топовых моделей которых для своей цены очень и очень высокое. Сейчас же к нам на тест попала, в общем-то, недорогая акустическая система JB454 стандарта 2.1. Причем, несмотря на немалые размеры сабвуфера, JB-454 показалась нам целиком настольной системой. Тому есть две причины. Первая – слишком малая длина кабелей, идущих от сателлитов к сабвуферу. Вторая – управление и басом, и громкостью также находится на сабвуфере. Если потребуется подрегулировать уровень низких частот (а делать это надо будет нередко), придется лезть под стол. Чтобы два этих фактора не стали проблемными, ищите на столе место для сабвуфера, благо выглядит он весьма симпатично: большой низкочастотный динамик прикрыт решеткой с логотипом компании, а фазоинвертор расположен на противоположной стенке (поэтому не ставьте «саб» спиной к стене). Но в целом компоновку Jetbalance JB-454 стоит признать не слишком удачной.

Сателлиты имеют лишь по одному динамику, без твитеров – из-за этого пострадало качество звучания инструментальной музыки и современного джаза. Несмотря на цельнодеревянные корпуса, акустика звучит как-то «пластмассово», что было подтверждено несколькими слушателями. Особое разочарование постигает любителей тяжелой рок-музыки и инструментала с вокалом. Хотя несложная, неперегруженная семплами на манер Prodigy электронная музыка звучит весьма неплохо. Если же говорить об играх, то, несмотря на сабвуфер внушительных размеров, взрывы не шибко впечатляют. Более того, что-то пластиковое внутри начинает неприлично бренчать, а это очень раздражает и в играх, и в музыке.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Неплохая внешность
- Короткие кабели
- Не впечатляющее звучание

LOGITECH SPEAKER SYSTEM Z523

От продукта Logitech мы ожидали высоких результатов. Вся периферия компании отличается высоким качеством исполнения и привлекательной внешностью. Акустика Speaker System Z523 не стала исключением.

Лицевые панели сателлитов блестят, будто покрыты рояльным лаком. Но нет, это лишь пластик, как и во всех остальных частях корпуса. Деревянный лишь сабвуфер. Но, что удивительно, пластик никак не сказался на звучании акустики.

Сателлиты вообще крайне симпатичны и функциональны. На правом расположены регулятор басов и громкости, а также выход на наушники и линейный вход. Кроме того, дополнительный AUX-вход есть и на самом сабвуфере, но являет он собой уже не мини-джек, а пару тюльпанов. В свою очередь, сателлит подключается к «сабу» толстенным кабелем с COM-разъемом.

Сабвуфер не имеет никаких регулировок. Пара слов о конструкции. Низкочастотный динамик направлен не в бок, как у остальных «сабов», а вниз. Соответственно, сбоку, под решеткой, просто задемпфированное отверстие, на манер фазоинвертора. Благодаря этому басит акустика просто колоссально! Очень глубоко и сочно, без дребезжания. Особенно приятны взрывы – с долгим послезвучием и проникновенным гудением, пробивающим насквозь. Что касается музыки, то звучит Z523 очень хорошо, хотя и несколько глуховато, если говорить о верхах – виной тому отсутствие твитеров в сателлитах. Но вот металл и электронная музыка, звучащие через эту акустику, по-настоящему доставляют удовольствие. Особо хочется отметить объем, который создает система, – инструменты очень хорошо разнесены в пространстве, можно почувствовать, где «стоит» какой музыкальный инструмент.

★★★★★★★★ 8/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Удобное управление
+ Мощный бас
- Узкопрофильное звучание

MICROLAB X16

★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Отличный звук
+ Невысокая цена
+ Пульт ДУ
- «Озвончение» музыки

Колонки Microlab – частые гости в отечественных домах. Дело в том, что компания Microlab развивает крайне популярную линейку двухколоночных систем серии Solo – очень качественная и недорогая акустика, которая вполне может поспорить с продуктами зарубежных брендов с большей стоимостью. Поскольку Solo – сами себе и сателлиты, и сабвуферы (то есть 2.0), то в тест они не попали. Вместо них нас посетил набор Microlab X16. От своих собратьев комплект X16 унаследовал мощный бас. Впрочем, то заслуга сабвуфера.
Именно на нем расположены все элементы управления – регулятор громкости, кнопка включения и регулировки басов и высоких частот, а также кнопки выбора источника звука и Standby. Более того, на «сабе» есть и дисплей. Малополезный, он показывает текущий аудиовход и уровень громкости. На нем же видно выбранные уровни басов и высоких частот. Их, кстати, можно регулировать не только кнопками на сабвуфере, но и прилагаемым пультом управления. Первый пульт во всем тесте, между прочим, позволяет регулировать все возможные настройки акустики. Недорогой и полезный довесок, исключающий необходимость лазать под стол за каждой регулировкой. О сателлитах сказать, по сути, и нечего, кроме того, что они двухполосные – помимо обычного динамика есть высокочастотный твитер.
Звук у Microlab X16 один из лучших в тесте. Особенно глубок бас – немаленький сабвуфер раскачивает всю комнату так, что дребезжать начинает все, что не привинчено к полу. Взрывы пробирают насквозь, мощно долбя по ушам, – в играх удовольствие гарантировано. Электронная музыка с такими басами также приводит в восторг. Но вот с верхами есть маленькая, но все же проблема. Видимо, твитеры трудятся изо всех сил, потому что в музыке с тонкими верхами слышен переизбыток самых верхних частот. Натренированному уху это хорошо слышно.

SONY SRS-DF30

★★★★★★ 6/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Наличие встроенного радиотюнера
- Слабый бас
- Отсутствие объема

Учитывая, что японцы из Sony производят огромный ассортимент акустики, от дешевых сторублевых пищалок до аудиосистем за десятки тысяч долларов, можно было бы ожидать от модели Sony SRS-DF30 отличных результатов. Или как минимум фирменного почерка педантичных азиатов – начиная от дизайна и заканчивая дизайном. Но не все так прекрасно в мире самураев и хентая. Начнем с внешности.
Дизайн SRS-DF30 предельно прост и в то же время немного необычен. Прост – перед нами обычнейшие деревянные «коробки» с простейшей металлической решеткой и шильдиками Sony. Никакого лака, поликарбоната и прочих игр дизайнера. Необычен – сателлиты (которые лишь самую малость меньше сабвуфера) стоят на маленьких постаментах и смотрят не вперед, а чуть-чуть вверх. Кроме того на левом сателлите разместился целый блок управления с экранчиком. Все дело в том, что SRS-DF30 не только компьютерная акустика, но и автономный радиоприемник – в колонки встроен AM/FM-тюнер. На экранчике отображаются громкость, выбранный аудиовход и частота радиостанции. Кроме того, с его помощью можно попутешествовать по лаконичному меню из пары пунктов: эквалайзер и режим сна. А вот регулировок баса и высоких частот в SRS-DF30 нет – ни в меню, ни отдельными кнопками. Настройки доступны только методом смены эквалайзера (на выбор три фиксированных пресета).
Звучание акустики – вопрос очень сложный. Все новостные сайты, да и Sony лично, трубят о Hi-Fi качестве и чистейшем звучании. Вообще сомнительно, что акустика Sony за 4 тысячи может хорошо звучать – у этих ребят «звук» начинается тысяч с восьми. Так оно и оказалось – самая большая беда у SRS-DF30 с объемом. Его попросту нет, мы отчетливо ощущали, как вся звуковая картина сфокусировалась в двух точках-сателлитах. Само звучание стоит назвать крайне невыразительным, неглубоким, неинтересным. А уж крохотный сабвуфер так и вовсе не в состоянии был справиться со своей задачей, из-за чего выстрелы в играх и взрывы в фильмах звучали уж как-то совсем «картонно». К сожалению, звучит система SRS-DF30 немногим лучше хорошего радиоприемника, коим она, по сути дела, и является.

★★★★★★ 6/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Неплохая внешность
- Отсутствие в звуке объема
- Мало басов

SONY SRS-D5

По второму конкурсанту с логотипом Sony на сателлите мы сразу отнеслись настороженно – во-первых, были свежи воспоминания о радио-недоакустике, во-вторых, Интернет не знал о существовании модели SRS-D5.
Нестандартными функциями акустика не отличается – в ней нет, например, радиоприемника, как в ее брате по тесту. Пожалуй, оно и к лучшему, ничто не станет увеличивать цену.
Своей внешностью SRS-D5 определенно перещеголяла собрата с радиоприемником. Хотя некоторые черты у них общие, например, небольшой наклон динамиков и элементы управления на левом сателлите. В этот раз перед нами не экран с кучей кнопок, а лишь пара крутилок – громкость и бас. От другой аудиосистемы SRS-D5 унаследовала и кнопку включения – она также на сателлите. На вид сателлиты большие, а вот сабвуфер все такой же маленький – с динамиком и фазоинвертором на передней панели. «Саб» настолько мал, что его можно ставить на стол, хотя и пользы от него там не будет – отрегулировать-то на нем все равно нечего.
Звучание SRS-D5 определенно лучше, чем у SRS-DF30, слышно это невооруженным ухом. Однако «болезни» те же – очень плохенький объем и недостаток низов. Категорически зря Sony в угоду компактности и дизайну пошла на уменьшение сабвуфера – для него маленький корпус смерти подобен. В итоге низов у этой аудиосистемы категорически не хватает – регулятор Bass всегда приходится выкручивать на максимум. И если в музыке это спасает положение, то в играх и фильмах низов все равно мало. Особенно в моменты выстрелов и взрывов. Можно еще пожаловаться на объем – отчего-то с Sony SRS-D5 создается впечатление, что колонки совершенно не передают объем на близких расстояниях. Чтобы действительно почувствовать инструменты в пространстве, надо отойти от аудиосистемы как минимум на пару с лишним метров.

SPEEDLINK FORZA

★★★★★★ 6/10

Бренд SPEEDLINK на российском рынке представлен кучей разнообразной несложной периферии. В основном, недорогой. Сателлиты у нее, на первый взгляд, необычные, на металлических ножках-подставках, по факту сделанных из пластика. Пока что во всем тесте была только одна «пластиковая» акустика, звучавшая изумительно, – Harman/Kardon. Справедливо ли это и для SPEEDLINK Forza, нам еще предстоит выяснить. В противовес неудачному материалу корпуса сателлитов стоит отметить, что они двухполосные – по паре динамиков в каждом «коробочке». По паре динамиков есть, а вот никаких элементов управления на корпусе маленьких колоночек нет – все разъемы и «крутилки» ютятся на сабвуфере. Причем на задней панели! Сразу скажем, что каждый раз лазать под стол (а сабвуфер явно напольный), чтобы изменить уровень громкости, не придется – в комплекте идет проводной пульт с «крутилкой», которым можно регулировать звук, а также подключать к нему наушники и микрофон. Впрочем, сделан пульт абы как – дешево и косо, ощущения от его использования совсем не те, какие были при тесте Edifier S330.

Перейдем к сабвуферу. Во-первых, он большой, один из самых больших в тесте. Во-вторых, он все-таки деревянный. И, в-третьих, все элементы управления, коих три (басы, высокие частоты, громкость) находятся на задней панели, куда тянуться ох как неудобно. Стоит сразу найти оптимальные настройки басов и верхов, чтоб избавить себя от путешествий под пыльный стол.

К сожалению, найти нужный баланс верхних и нижних частот нам так и не удалось, как мы ни крутили ручки: то было чересчур много баса, отчего сабвуфер временами начинал трещать, то слишком много верхов, от которых дребезжало в голове. Для разных жанров музыки приходилось выставлять разные настройки. В играх же обе ручки лучше выкручивать на максимум – чтобы «бухало» поатмосферней.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Выносной пульт
- Неудобное управление
- Неатмосферное звучание
- Высокая цена

★★★★★★★★★ 9/10

SPEEDLINK GRAVITY

После аудиосистемы Forza (между прочим, топовой в линейке производителя) мы с осторожностью и некоторым предубеждением взялись за модель Gravity. По счастью, опасения не подтвердились...

Разобрать сквозь мелкозернистую решетку сателлитов, по одному или два динамика установлено в колонках, было невозможно. Поэтому ничего особенно про сателлиты сказать нельзя – динамики не видны, элементов управления тоже никаких. Все наше внимание досталось сабвуферу. Его необычный корпус напоминает компактный компьютер, но уж никак не низкочастотный блок – только отверстие фазоинвертора говорит о том, что перед нами элемент акустической системы. При включении системы решетка «саба» начинает симпатично подсвечиваться синим цветом. В отличие от Forza, у системы Gravity блок управления находится с правой стороны. В случае чего, дотянуться будет нетрудно. Более того, в комплекте также идет выносной проводной пульт. Правда, он совсем уж маленький и простенький, на столе не удержится – наверняка будет падать под стол.

Когда мы стали слушать на SPEEDLINK Gravity музыку, неприятное впечатление, оставленное тестом прошлой акустики этого бренда – Forza, – разом исчезло. Настроить нужные уровни баса и верхов удалось сразу. Сразу порадовали объем и атмосфера звучания – живой джаз играл так, будто перед тобой стоит джаз-бэнд, и ты чувствуешь, где находится каждый музыкант. Да и электронная музыка отлично «долбила» по ушам. Весьма впечатлили взрывы – выстрел «Абрамса» ощущался так, будто и впрямь находишься на танковом стрельбище, где всего в десяти метрах боевые машины палят по мишеням.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Хорошее звучание
+ Выносной пульт
- Нет выхода на наушники

ВЫВОДЫ

Удивительно, но после этого тестирования наши представления о многих брендах серьезно изменились. Например, мы убедились в том, что у Sony, по всей видимости, хороший звук стоит куда дороже 3-5 тысяч рублей. Приятно удивили SPEEDLINK Gravity – и своим звуком, и функциональностью. Акустику Creative, участвовавшую в этом тесте, всерьез воспринимать не стоит вовсе – она хороша, но домой лучше взять систему побольше и побасистей. Уже давно зарекомендовавшие себя SVEN, Edifier, Defender и Microlab показали себя в тесте только с лучшей стороны – именно их продукцию мы и рекомендуем для покупки в первую очередь.

Говоря же о конкретных моделях, мы решили отдать награды комплектам Harman/Kardon и Edifier. Дизайнерская акустика получила «Выбор редакции» за лучшие во всем тесте звук и внешность. Однако едва ли имеет смысл, принимая во внимание только лишь звучание, тратить на эту акустику более шести тысяч рублей. Поэтому лучшей покупкой мы считаем Edifier S330. Комплект также удался – и дизайн хорош, и звучание почти не уступает Harman/Kardon, и цена на него значительно ниже. ■

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

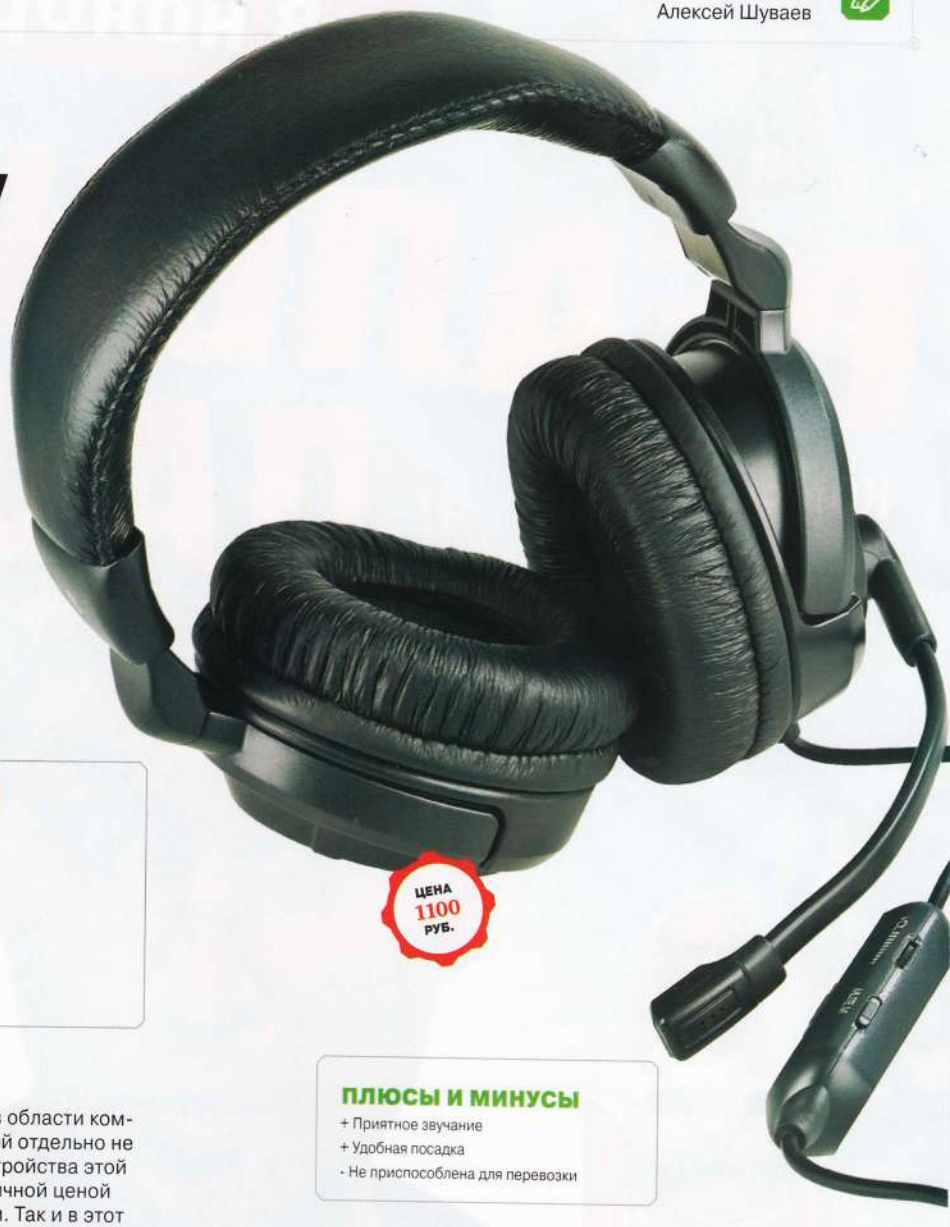
	Частотный диапазон (сабвуфер, сателлиты), Гц	Мощность (сателлиты+сабвуфер), Вт	Размер динамиков	Габариты (сабвуфер, сателлиты), мм
Creative Inspire S2	40-20000	12+17	n/a	232x180x200, 74x73x103
Defender Avante m30	20-180, 150-20000	8+14	3" ВЧ, 5" НЧ	240x180x215, 92x180x100
Edifier S330	20-160, 160-20000	36+36	6.5" НЧ	246x286x246, 68x190x100
Genius SW-HF2.1 1205	65-20000	18+14	2.5" ВЧ, 5" НЧ	255x189x154, 86x146x69
Harman/Kardon Soundsticks II	44-20000	20+20	1" ВЧ, 6" НЧ	232x232x258, 51x51x254
Jetbalance JB454	30-20000	27+18	4" ВЧ, 6.5" НЧ	252x252x236, 118x180x113
Logitech Speaker System Z523	48-20000	19+21	2" ВЧ, 4" НЧ	256x230x240, 195x86x133
Microlab X16	30-20000	30+60	2.5" ВЧ, 6.5" НЧ	220x310x285, 100x203x124
Sony SRS-D5	n/a	20+20	n/a	193x243x233, 109x203x135
Sony SRS-DF30	60-16000	20+20	2" ВЧ, 4" НЧ	160x267x170, 116x251x155
SPEEDLINK Forza	30-120, 120-20000	20+20	n/a	245x255x329, 85x195x90
SPEEDLINK Gravity	30-200, 170-20000	16+12	n/a	370x210x470, 94x175x129

Автор:
Алексей Шуваев

GENIUS HS-G500V

ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА С ВИБРАЦИЕЙ

Общение в Сети приобрело такие масштабы, что сейчас сложно удивить кого-то разговором с собеседником, находящимся на другом конце света. В играх же очень важно слышать не только соклановцев, но и все, что окружает в игровом мире. Хорошая гарнитура может обеспечить не только качественный звук, но и комфортную работу в течение многих часов.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИАПАЗОН ВОСПРОИЗВОДИМЫХ ЧАСТОТ:** 20-20000 Гц
- **ИМПЕДАНС:** 32 Ом
- **ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ:** 105 дБ ± 4 дБ на 1 кГц
- **РЕГУЛЯТОР ГРОМКОСТИ:** есть
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** функция вибрации
- **ДЛИНА ПРОВОДА:** 2 м
- **РАЗЪЕМЫ:** 2x mini-jack 3.5 мм, USB
- **ВЕС:** 350 г

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Приятное звучание
+ Удобная посадка
- Не приспособлена для перевозки

ГЕНИАЛЬНАЯ ИГРА

Торговая марка Genius настолько популярна в области компьютерной периферии, что рассказывать о ней отдельно не имеет смысла. Зато можно упомянуть, что устройства этой торговой марки всегда отличаются демократичной ценой и достойными пользовательскими качествами. Так и в этот раз: в наши руки попала игровая гарнитура с расширенным функционалом – усилением низких частот. Чуть позже мы изучим характеристики и рассмотрим возможности гаджета. А пока осмотрим гарнитуру. Большое оголовье с мягкими, но упругими амбушюрами не даст устать ушам при длительной игре. Регулировка длины выступа позволит максимально комфортно настроить оголовье под себя. Микрофон установлен слева на поворотной и гнущейся ножке, так что и разговаривать, и просто слушать музыку вполне удобно. На двухметровом проводе расположился пульт управления, который заполнен кнопками и регуляторами в достаточной мере, чтобы было удобно работать, но не запутаться. Сам провод оканчивается тремя штекерами: два mini-jack служат для подключения микрофона и наушников, а третий, USB, снабжает энергией вибромоторы.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

Гарнитура удобна в работе: вес небольшой, поэтому голова не устает. Внешние звуки блокируются практически все, но стоит помнить, что громкий звук в наушниках может быть слышен окружающим. Микрофон настроен таким образом, что принимает только звук говорящего, все окружающие шумы в помещении ваш собеседник попросту не услышит. Сам звук достаточно богат, но не идеально чист. Если вы заядлый аудиофил, то чего-то будет не хватать, но для геймера такая акустика – самое то. Постепенно наращивая вибрацию, мы были приятно удивлены богатством низких частот – взрывы и стрельба в играх переживаются совершенно иначе. Правда, не стоит усердствовать с громкостью – запас ее таков, что потом обычный разговор может показаться шепотом.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

Такие схемы уже довольно популярны, и продукты Genius не единственные, где используется подобное решение, но мы вкратце расскажем, в чем заключается вся «фишка». В наушниках установлены два маломощных электромотора, которые создают низкочастотную вибрацию. Так как наушники плотно прилегают к ушам, пользователь, помимо самого шума моторчиков, слышит и чувствует вибрацию, которая передается на внутреннее ухо. Таким образом, низкие частоты, в частности басы, передаются лучше. И это независимо от работы динамиков, которые создают основной «театр действий», сопровождая события на экране качественным звучанием. Вернемся к пульту управления. Двухметровый провод, которого хватит, чтобы дотянуться до системного блока под столом, имеет небольшой блок с устройством регулировки. Обычные режимы изменения громкости и отключения микрофона присутствуют, но помимо этого есть плавная регулировка уровня баса, за который как раз отвечают вибромоторы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

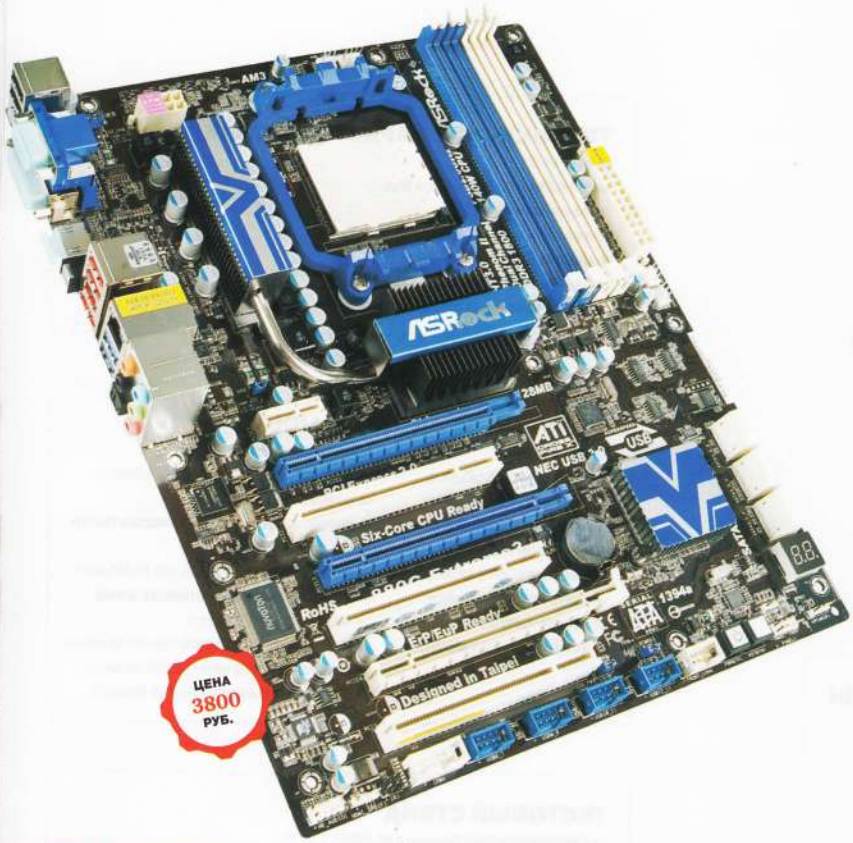
Что ж, все возможности проверены, музыка отслушана, а игры пройдены. Какие у нас остались впечатления от гарнитуры? На самом деле, очень приятные. Качественный звук без хрипов при большой громкости, широкий частотный диапазон, подкрепляемый вибрацией, – что еще нужно для работы и игр? Если сравнивать с обычной гарнитурой, то выбор очевиден. Но есть один недостаток – в путешествии она слишком габаритна. Поэтому основное предназначение такого гаджета – наслаждаться звуком у стационарного компьютера. Если же вы еще раздумываете, то стоит просто один раз попробовать.

Автор:
Сергей Плотников

ДОБРЫЙ РОК

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ ASROCK 880G EXTREME3

Писать только о хороших вещах – пожалуй, мечта любого автора. Сегодня она вполне осуществится, ибо мы спешим познакомить вас с материнской платой ASRock 880G Extreme3.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **СОКЕТ:** AM3
- **ЧИПСЕТ:** AMD 880G
- **ПАМЯТЬ:** двухканальная DDR3, 800-1800 МГц
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 1x PCI Express x16, 1x PCI Express x8, 1x PCI Express x4, 1x PCI Express x1, 3x PCI
- **ДИСКОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ:** 6x SATA 3.0
- **ЗВУК:** 7.1 CH HDA VIA VT2020
- **СЕТЬ:** 10/100/1000 Мбит/с Realtek RTL8111E
- **РАЗЪЕМЫ НА ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ:** 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394a, 1x S/PDIF (оптический), 1x D-Sub, 1x DVI, 1x HDMI, 1x eSATA, 1x RJ-45, 1x PS/2, 6x аудио
- **ФОРМ-ФАКТОР:** ATX

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** AMD Phenom II X6 1090T, 3.2 ГГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASRock 880G Extreme3
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** OCZ OCZ3G16004GK 2x 2 Гбайт
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** Samsung HD082GJ 80 Гбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** Corsair HX1000W 1000 Вт
- **ОС:** Windows 7 Максимальная

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **SUPER PI 1.5 XS 1M:** 19.672 с
- **WPRIME 1.55 32M:** 8.484 с
- **WPRIME 1.55 1024M:** 246.89 с
- **WINRAR:** 2894 Кбайт/с
- **CINEBENCH R11.5:** 5.22 pts

ХОРОШО

Новинка основана на новейшем чипсете восьмой серии AMD 880G. А это значит, что южный мост набора логики, помимо всевозможных интерфейсов, еще и поддерживает стандарт SATA 3.0 с пропускной способностью 600 Мбайт/сек. Второй мост отвечает за разводку линий PCI Express и встроенную графику. Именно поэтому ASRock 880G Extreme3 располагает тремя слотами PCI Express x16. Правда, при установке трех видеокарт (а девайс поддерживает технологию 3-Way CrossFireX) придется пожертвовать тремя нижераспаянными слотами PCI. В результате для других плат останется лишь порт PCI Express x1.
Для подключения монитора на боковой панели имеются видеовыходы D-Sub (он же VGA), DVI и HDMI. К слову, там же расположены 6 коннекторов USB, столько же мини-джеков для аудио и по одному IEEE1394a, S/PDIF, eSATA, RJ-45 и PS/2. Благодаря технологии True 333, два порта SATA «прокачаны» до третьей ревизии с максимальной пропускной способностью 5 Гбит/с. Вместе с разъемами на задней панели спрятана внешняя клавиша обнуления BIOS. На самой же плате присутствуют еще две кнопки: Power и Reset. Вместе с встроенным POST-кодером данные манипуляторы значительно облегчают жизнь оверклокеру.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Производительность
+ USB 3.0 и SATA 3.0
+ Возможность разблокирования ядер
- Малая пропускная способность CrossFireX

РАЗРУШИТЕЛИ ЛЕГЕНД

Кстати, об оверклокинге. Инженеры ASRock 880G Extreme3 заверяют, что их плата способна «прокачать» ОЗУ до 1800 МГц. В симбиозе с процессорами AMD при максимальном множителе контроллера памяти придется поднять шину до 1800/8=225 МГц. Но в тестовой лаборатории нам удалось без проблем разогнать AMD Phenom II X6 1090T до 4000 МГц. Для этого тактовый генератор был разогнан до 4000/16=250 МГц. В общем, зачет! В то же время довольно забавно смотрится поддержка массивов видеокарт 3-Way CrossFireX. Дело в том, что среди трех слотов PCI Express x16 один работает в режиме x8, а второй – в режиме x4. Много каши с такой пропускной способностью не сваришь.

МЕТОДИКА

Тестирование новинки заключалось в получении определенного численного результата специальными бенчмарками. Единственным однопоточным софтом стала утилита Super Pi 1.5 XS. С точностью до миллиона знаков после запятой мы рассчитывали математическую константу Пи. Затем аналогичную процедуру выполняла программа wPrime 1.55. Только нагрузка была увеличена до 32 и 1024 миллионов знаков соответственно. Оно и не удивительно: «прайм» задействует все ядра процессора. Наконец, мы воспользовались многопоточными возможностями архиватора WinRAR 3.9 и синтетического приложения CINEBENCH R11.5.

РЕЗЮМЕ

Прежде чем вы перевернете страницу журнала, считаем нужным сообщить, что устройство от ASRock оправдает все ваши ожидания. Во-первых, функционал платы не вызывает каких-либо нареканий. Во-вторых, оверклокерский потенциал «мамы» без особых проблем позволил запустить тестовый процессор на высокой частоте 4000 МГц. Более высокий результат не позволил продемонстрировать система охлаждения. Правда, подобных характеристик AMD Phenom II X6 1090T для домашнего использования хватит надолго. Да и самой ASRock 880G Extreme3 за небольшое вознаграждение в домашних условиях вполне хватит.

Автор:
Сергей Плотников

WILD WILD WEST

ТЕСТИРОВАНИЕ SSD-НАКОПИТЕЛЯ WESTERN DIGITAL SSC-D0064SC-2100

Вы, наверное, уже заметили, что на страницах журнала все больше и больше тестов твердотельных накопителей. Все потому, что данный вид девайсов постепенно отхватывает часть аппетитнейшего пирога рынка запоминающих устройств. И не удивительно, что корифеи жанра HDD постепенно уходят на соседний путь: Western Digital – не исключение.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Отличная скорость
+ Высокая надежность
- Немалая стоимость

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП:** MLC
- **ЛИНЕЙКА:** WD Silicon Edge Blue
- **ФОРМ-ФАКТОР:** 2.5''
- **ИНТЕРФЕЙС:** SATA 3.0
- **ОБЪЕМ:** 64 Гбайт
- **УДАРОСТОЙКОСТЬ:** 1000 G
- **ВРЕМЯ РАБОТЫ НА ОТКАЗ:** 1400000 ч

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

HD TUNE PRO 4.01

- **READ MIN:** 153.5 Мбайт/с
- **READ MAX:** 199.2 Мбайт/с
- **READ AVG:** 175.9 Мбайт/с
- **WRITE MIN:** 2.2 Мбайт/с
- **WRITE MAX:** 107.4 Мбайт/с
- **WRITE AVG:** 24.8 Мбайт/с
- **ACCESS TIME:** 0.2 мс
- **BURST RATE:** 109.9 Мбайт/с

PCMARK VANTAGE

- **WINDOWS DEFENDER:** 100.151 Мбайт/с
- **GAMING:** 104.653 Мбайт/с
- **IMPORTING PICTURES TO WINDOWS PHOTO GALLERY:** 149.23 Мбайт/с
- **WINDOWS VISTA STARTUP:** 105.83 Мбайт/с
- **VIDEO EDITING USING WINDOWS MOVIE MAKER:** 114.392 Мбайт/с
- **WINDOWS MEDIA CENTER:** 153.487 Мбайт/с
- **ADDING MUSIC TO WMP:** 70.688 Мбайт/с
- **APPLICATION LOADING:** 50.788 Мбайт/с

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** AMD Phenom II X6 1090T, 3.2 ГГц
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS M4A89GTD Pro
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** Kingston KVR1333D3N9, 2x 2 Гбайт
- **ВИДЕОКАРТА:** Sapphire Radeon HD 5870, 1 Гбайт
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК:** HITACHI 7200 об/мин, 1 Тбайт
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** ENHANCE, 600 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7 Home Premium

О ЧЕМ РЕЧЬ, РЕБЯТА?

Как и все SSD, наш подопытный – Western Digital SSC-D0064SC-2100 – создан на базе микросхем NAND-памяти. По сути, перед нами очень емкая флэшка. SSD бывают двух типов: SLC (Single Level Cell) и MLC (Multi Level Cell). Первые способны записывать один бит информации на ячейку памяти, а вторые запоминают два бита данных. Накопители на базе SLC-транзисторов обращаются к ячейке в среднем за 20-30 нс. MLC-память делает это с вдвое большой задержкой. При записи ситуация похожа. Очевидными плюсами MLC-архитектуры являются увеличенная плотность записи и дешевизна.

Объем Western Digital SSC-D0064SC-2100, несмотря на принадлежность к MLC-накопителям, составляет всего 64 Гбайт. Для операционной системы и нескольких программ места вполне хватит.

Несмотря на фантастические характеристики SSD относительно старых добрых HDD, у подобных решений присутствует и ряд минусов. Например, для MLC-ячеек число циклов перезаписи составляет не больше 10000 раз. В зависимости от объема твердотельного накопителя мы получаем срок жизни устройства, ограниченный парой, а то и одним годом. В реальных же условиях, когда запись файлов происходит лишь периодически, SSD должно хватить на 3-5 лет.

Постоянная перезапись данных влечет за собой еще одну проблему твердотельных накопителей – постепенное снижение скорости работы. Дело в том, что у флэшек файлы удаляются только целыми блоками (обычно 512 Кбайт). А стирание такого объема займет несколько миллисекунд. Причем операционная система при удалении файлов реально не стирает их с диска, а лишь помечает ячейки с ними как удаленные. Выходом из данной ситуации стало применение технологии TRIM, смысл которой заключается в предварительном принудительном очищении ячеек с удаленной информацией. В результате SSD-накопителю не приходится тратить лишние миллисекунды на стирание файлов.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

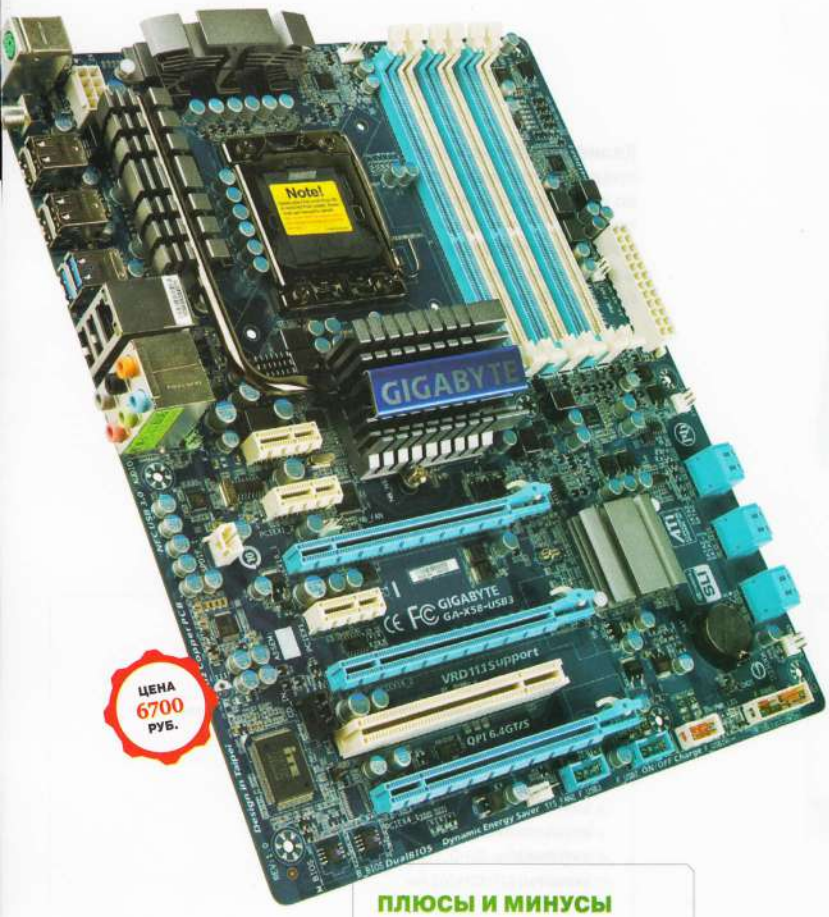
Проверим же, на что способен новый твердотельный накопитель Western Digital SSC-D0064SC-2100. Для этого мы воспользовались встроенным бенчмарком утилиты HD Tune Pro 4.01. Утилита прекрасно демонстрирует пиковые моменты чтения и записи при работе с SSD. Кроме того, мы использовали тест HDD Suite, входящий в целый программный комплекс под названием 3DMARK Vantage. Продукт финских программистов сможет эмулировать то, чем каждый день занимается обычный пользователь. Очень удобно.

РАДОСТНЫЕ ВЕСТИ

Для обычного пользователя твердотельный накопитель Western Digital SSC-D0064SC-2100 то, что доктор прописал. Во-первых, объема SSD хватит для установки операционной системы и самых важных программ. А для всего остального, например, в десктопе, пусть будет обычный жесткий диск или NAS-сервер. Во-вторых, опять же из-за небольших объемов SSD, цена устройства находится не на таком высоком уровне, если сравнивать его с более вместительными аналогами. Такой накопитель вполне можно себе позволить. Наконец, результаты тестов показали нам, что Western Digital SSC-D0064SC-2100 обладает превосходной производительностью. Что и ожидалось от SSD. Все-таки это убийцы винчестеров.

ПО ТРИ, НО СЕГОДНЯ

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ GIGABYTE GA-X58-USB3



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **РАЗЪЕМ:** LGA 1366
- **НАБОР ЛОГИКИ:** Intel X58+ICH10R
- **ПАМЯТЬ:** 6x DDR-3
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 3x PCI-E x16, 3x PCI-E x1, 1x PCI
- **ДИСКОВЫЕ РАЗЪЕМЫ:** 6x SATA 3.0
- **ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ:** 2x PS/2, 1x Coaxial S/PDIF, 8x USB, 1x RJ-45, аудио
- **ФОРМ-ФАКТОР:** ATX

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **WINRAR:** 3962 Кбайт/с
- **EVEREST MEMORY READ:** 9836 Мбайт/с
- **EVEREST MEMORY WRITE:** 9205 Мбайт/с
- **EVEREST MEMORY COPY:** 8066 Мбайт/с
- **EVEREST LATENCY:** 50.6 нс
- **SUPERPI 1M:** 15.414 с
- **STREET FIGHTER IV, 1280X1024, HIGH:** 60 FPS

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** Intel Core i7-970 3200 МГц
- **ПАМЯТЬ:** OCZ Gold 2x 2 Гбайт 1600 МГц (9-9-9-24)
- **ВИДЕОКАРТА:** MSI GeForce GTX 260 Lightning
- **ВИНЧЕСТЕР:** Samsung 4D028GJ
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** FSP Blue Storm II 700 Вт
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows Vista 64-bit

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Богатые настройки в BIOS
+ Поддержка всех современных технологий
- Высокая цена

ВСТРЕЧАЙТЕ

И вот на сцену, в свет прожекторов выходит она – напичканная распоследними технологиями материнка от компании GIGABYTE, приуроченная к выходу в массы интерфейсов третьей версии – SATA и USB. Все самые совершенные «примочки» уже установлены на этой новинке. Взять хотя бы поддержку CrossFireX и SLI. Выбор между конкурирующими технологиями возможен благодаря набору системой логики Intel X58. Плюс к этому – поддержка новейших шестиядерных процессоров Intel.

ПО КОНЯМ

Настройки BIOS однозначно понравятся любому закоренелому оверклокеру, ведь здесь есть все, что нужно для комплексного разгона. Присутствует возможность в режиме реального времени контролировать напряжение на всех самых важных элементах системы.

Скажем, наш тестовый процессор путем простого повышения частоты FSB покорил частоту 4000 МГц, процесс занял не более 10 секунд.

Жаль только, что эта материнская плата начинает капризничать, когда речь заходит об оперативной памяти. Стоит заранее свериться со списком поддерживаемых модулей, который есть на сайте GIGABYTE.

В очередной раз хочется упомянуть о фирменной технологии GIGABYTE On/Off Charge, которая позволит заряжать USB-устройства, даже когда компьютер выключен.

ЖЕЛАННОЕ ЧИСЛО 3

Так или иначе, все крутится вокруг этой цифры. Убедитесь сами. Три слота PCI-E x16, столько же и PCI-E x1. Три блока с двумя разъемами SATA 2.0 в каждом. Кстати, на GA-X58-USB3 (заметьте, какое на редкость короткое и простое название для материнской платы от GIGABYTE, прямо глаз радуется) нет ни разъема IDE, ни уж тем более FDD. Есть поддержка трехканальных модулей оперативной памяти с частотой 2100 МГц. А также дружба с USB 3.0, о которой уже было упомянуто выше. Технология Ultra Durable здесь также третьей версии, а значит, за стабильную работу системы на повышенных скоростях можно быть спокойным. Не стоит волноваться и за уровень энергопотребления ПК.

А вот количество радиаторов, установленных на плате, равно четырем. Два для системной логики, еще пара для силовых элементов процессора, дабы не перегревались.

На задней панели целых восемь портов USB! Два из них третьей версии.

А СТОИТ ЛИ?

Не нужно удивляться стоимости этой материнской платы. За все хорошее, современное, а главное, на чипсете Intel, всегда нужно много платить. Нынешний случай не стал исключением. Но если все в GA-X58-USB3 устраивает, то стоит присмотреться к данной модели.

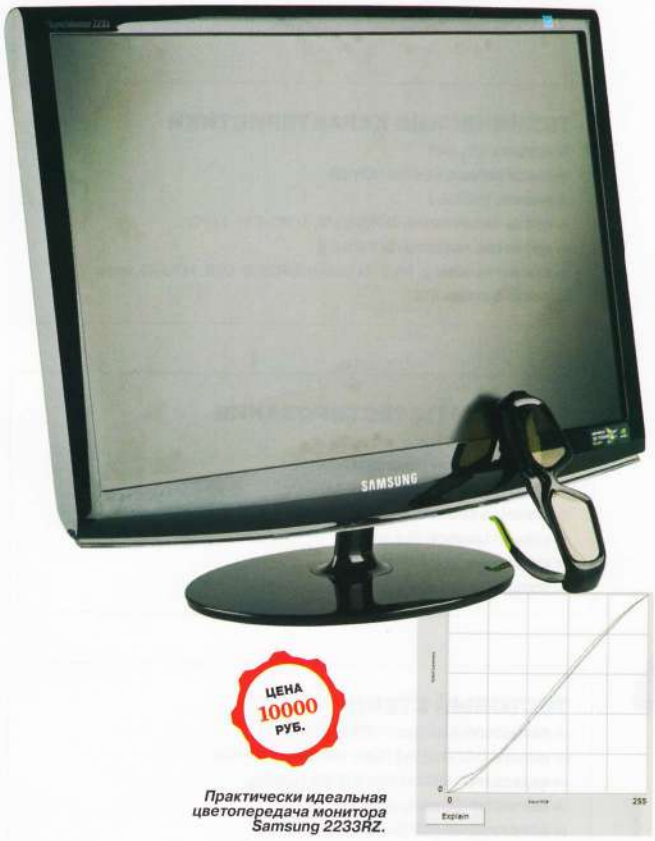
В ходе тестирования мы не смогли к чему-то придраться или в чем-то разочароваться. Классическая проблема плат GIGABYTE – неудобная разводка элементов – в этот раз исправлена. Все очень удобно и красиво.

Вердикт: GA-X58-USB3 стоит приобретать, только если в дополнение к ней вы обзаведетесь мощным процессором и быстрой памятью. В таком случае покупка будет полностью оправдана.

Автор:
Сергей Плотников

ПОГРУЖЕНИЕ В 3D

ТЕСТИРОВАНИЕ 3D-МОНИТОРА SAMSUNG 2233RZ



Практически идеальная цветопередача монитора Samsung 2233RZ.

Калифорнийская компания NVIDIA уже достаточно давно представила миру свою технологию NVIDIA 3D Vision. Только вот спустя год устройств с поддержкой 3D-развлечений появилось не слишком много. Не в меру пассивно повели себя и производители ЖК-дисплеев. Впрочем, к компании Samsung это не относится. Они, на радость энтузиастам, представили свое устройство Samsung 2233RZ.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Привлекательная цена
+ Отличная цветопередача
- Маркая поверхность

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП ЖК-МАТРИЦЫ:** TFT TN
- **ДИАГОНАЛЬ:** 22 дюйма
- **МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ ЭКРАНА:** 1680x1050 пикселей
- **РАЗВЕРТКА ЭКРАНА:** 120 Гц
- **ЯРКОСТЬ:** 300 кд/м2
- **КОНТРАСТНОСТЬ:** 1000
- **КОНТРАСТНОСТЬ ДИНАМИЧЕСКАЯ:** 20 000
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА:** 3 мс
- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** DVI-D, VGA
- **РАЗМЕРЫ:** 517x421x209 мм
- **ВЕС:** 5.2 кг

ТЕХНОЛОГИЯ

Да, Samsung одной из первой оценила по достоинству начинания NVIDIA и выпустила дисплей, поддерживающий технологию NVIDIA 3D Vision. Комплект из монитора и специальных очков с ЖК-затворами работает следующим образом. На экран с частотой 120 Гц выводятся кадры для левого и правого глаза поочередно. В это время по сигналам контроллера очки попеременно открывают один затвор и закрывают другой. В результате зритель видит картинку на мониторе то одним, то другим глазом – соответственным образом на экране меняются и кадры для левого и правого глаза, просчитанные с некоторым смещением объектов на них. Синхронностью работы очков и дисплея управляет ИК-передатчик, подключающийся к компьютеру с помощью порта USB. Для комфортного времяпрепровождения требуется не только монитор с частотой обновления картинки 120 Гц и малым временем отклика, но и достаточно сильный графический адаптер NVIDIA GeForce, способный выдавать в играх вдвое большее количество кадров в секунду, чем требуется для обычного «плоского» режима – ведь картинки для левого и правого глаза считаются отдельно. После небольшой настройки драйверов останется лишь надеть очки да поудобнее расположиться в кресле.

Сам монитор выглядит просто великолепно. На элегантной ножке расположен пластиковый глянцевый корпус. Правда, вся эта красота меркнет, стоит лишь прикоснуться к устройству. К сожалению, отпечатки пальцев и пыль на глянцевой поверхности монитора очень заметны. Поэтому протирать Samsung 2233RZ придется постоянно. Наверное, из-за этого клавиши управления расположили сбоку.

На обратной стороне монитора расположены разъемы интерфейсов подключения. Похвастать особо нечем. Для связи с внешним миром присутствуют лишь порты DVI-D и VGA. Ни о каких HDMI речи не идет. В случае необходимости придется воспользоваться переходниками.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Заполучив в свое распоряжение игровой монитор, мы, конечно же, в первую очередь воспользовались всеми преимуществами технологии NVIDIA 3D Vision. Если поначалу глаза сильно устают от легкого мерцания, то позже, после привыкания, реально начинаешь кайфовать. В том смысле что обыденные, привычные уровни, предметы, персонажи в играх выглядят совершенно иначе – как живые. Можете не волноваться: игр поддерживается великое множество, а на сайте NVIDIA можно найти их список, отсортированный по качеству поддержки 3D на «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «не рекомендуется».

С технической точки зрения проверить «на вшивость» Samsung 2233RZ помог колориметр. Результатом замеров устройства стал график, где линии красного, зеленого и голубого цветов расположены по диагонали. Чем ровнее прямые, тем лучше цветопередача. В обратном случае (при отклонении какого-либо цвета) можно констатировать тот факт, что с отображением цветов у монитора есть проблемы.

ВЫВОДЫ

Но проблем не обнаружилось. График получился очень ровным – следовательно, цветопередача у Samsung 2233RZ находится на высоком уровне. Учитывая, что перед нами, пожалуй, самый дешевый 3D-монитор, выбор для энтузиаста очевиден. Осталось надеть очки и запустить любимую игру. Погружение в третье измерение будет незабываемым, обещаем.

Автор:
Олег Коленченко

О ДОЛГОЖИТЕЛЯХ

БЛОКИ ПИТАНИЯ

Когда мы говорим «сердце компьютера», то подразумеваем, прежде всего, центральный процессор. Но в этот раз речь пойдет о не менее важных устройствах, обеспечивающих компьютеры энергией, – о блоках питания.

Развитие блоков питания всегда было достаточно интенсивным. И несмотря на то что в последнее время мы можем видеть множество энергосберегающих функций в новых процессорах и видеочипах, потребность в качественном питании не отпала. Поэтому к выбору блока питания стоит отнестись с особой ответственностью.

Главной задачей блока питания (которые, к слову, являются импульсными) является преобразование переменного тока в постоянный, а также его стабилизация. Если вкратце говорить о внутреннем устройстве девайса, то он состоит из нескольких основных частей. Прежде всего – входные фильтр и выпрямитель. Первый защищает электрическую сеть от внешних помех. Выпрямитель создает постоянное напряжение, после чего оно направляется в генератор, который, в свою очередь, превращает его в импульсы. Главные задачи по созданию постоянного тока выполняет понижающий трансформатор. Ничем особенным в сравнении с другими подобными устройствами он не выделяется: это все те же две индукционные катушки и металлический сердечник. В конце своего пути ток проходит через выходные фильтр и выпрямитель, функции которых идентичны их входным «братьям».

Согласно последней версии форм-фактора ATX (подробнее о нем чуть ниже), блок питания имеет несколько линий с различными показателями напряжений: +12В, +5В, +3,3В, -12В. Большинство компонентов, которые требуют мощного питания, работают от линии +12В. Среди них центральный процессор, видеоадаптер, кулеры и отчасти жесткий диск. Линия +5В отвечает за работу чипсета материнской платы и электронную составляющую винчестера. Что касается напряжения +3,3В, то оно подается на микросхемы материнской платы. Стоит отметить, что при сильной загруженности системы напряжения по линиям могут «проседать», то есть показатели вольтажа могут отклоняться от заданных значений. Нормальными считаются колебания в пределах +/-5%. Если порог преодолевается – использовать блок питания не рекомендуется. К слову, контролировать напряжения по линиям с помощью софта – дело неблагодарное: слишком уж велика может быть погрешность. Поэтому полезней будет снимать показатели вручную с помощью вольтметра.

Важной характеристикой блоков питания является коэффициент полезного действия (КПД). Как известно, он представляет собой отношение полезной мощности к общей. Поскольку часть общей потребляемой энергии уходит на нагрев компонентов БП, то, соответственно, чем выше КПД системы, тем лучше. На данный момент существует система сертификации 80 PLUS. Блоки питания с этой меткой имеют уровень КПД выше 80% при полной загрузке, что является очень хорошим результатом. В рамках системы 80 PLUS существуют модификации Bronze, Silver, Gold и Platinum. При 100%-ной загрузке их КПД составляет 82%, 85%, 87% и 89%, соответственно.

Внешнее строение блоков питания обычно ничем особенным не отличается. Стоит выделить, разве что, модульные девайсы. В таких блоках питания шнуры не впаяны непосредственно вовнутрь: юзер в любой момент может снять или, наоборот, поставить нужный ему коннектор. Можно бесконечно указывать на минусы модульного строения, как то увеличение сопротивления, но нельзя не признать, что такое устройство по многим параметрам удобнее в использовании. Также следует обратить внимание на охлаждение блока питания. Большинство девайсов работает с активными системами охлаждения, хотя в продаже можно встретить устройства с пассивными кулерами.

На данный момент самым последним стандартом блоков питания является ATX12V v2.x. Предшествовали ему стандарты AT и ATX 1.x. Первая ревизия ATX12V 2.0 была представлена в феврале 2003 года. Основным отличием от старых спецификаций стал, прежде всего, упор на линию +12В (то есть большинство компонентов ПК начали работать именно с таким напряжением), в то время как +5В и +3,3В потоки перестали играть существенную роль. Что касается коннектора питания, то он стал 24-пиновым (20-пиновый у ATX 1.x). Архитектурно от предшественника он не отличался, поэтому сохранилась обратная совместимость девайсов. Также стандарт обязал производителей устанавливать в блоки питания SATA-кабель. В рамках следующей ревизии ATX12V 2.1, которая увидела свет в марте 2005 года, была увеличена мощность по всем линиям, а также добавлен 6-контактный разъем дополнительного питания для видеокарты. Последнее нововведение обеспечило графическую подсистему лишними 75 Вт энергии. Версия ATX12V 2.2 также затронула вопрос питания видеоадаптера. Было предусмотрено присутствие 8-контактного разъема дополнительного питания, подводящего уже 150 Вт энергии. Последняя на сегодня ревизия ATX12V 2.3 была представлена в начале 2007 года и привнесла основные изменения в вопрос о КПД блока питания. Рекомендуемые показатели для этого параметра выросли до 80%. Также ревизия больше не предусматривала ограничений силы тока, поэтому по линии +12В стало возможным пускать ток силой более 20А.

На этом мы закончим рассказ о базовом устройстве и стандартах блоков питания. А как же быть с выбором девайса, спросите вы. Подробнее об этом читайте во врезке справа. ■

ДЕЛАЕМ ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР

Как мы уже говорили чуть раньше, к выбору блока питания стоит подходить со всей ответственностью. Если выход из строя материнской платы, центрального процессора или видеокарты в большинстве случаев не вредит остальным компонентам системы, то при сгорании блока питания отказаться работать может вся система. Естественно, главным параметром, которым мы руководствуемся при выборе, является мощность. Тем не менее, не стоит покупать блок питания, исходя исключительно из общих показателей. Поскольку основная часть нагрузки приходится на линию +12В, стоит обращать внимание на силу тока в ней, а также на суммарную мощность по всем линиям +12В. Обычно эти характеристики можно найти в спецификациях конкретной модели. Пусть вас не пугают очень маленькие показатели силы токов в линиях +5В и +3,3В: нагрузка на них очень мала, поэтому мощности хватит в любом случае. Во многом из-за таких особенностей выбора мы не рекомендуем пользоваться «калькуляторами мощности» в Сети. Каких-то конкретных рекомендаций по брендам мы дать не можем, но, как показывает практика, продукты компаний FSP, Enermax, Thermaltake, Zalman и CoolerMaster зарекомендовали себя с наилучшей стороны. Тем не менее, не стоит полагаться лишь на имя: перед покупкой обязательно почитайте отзывы о потенциальном приобретении на форумах.

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

Одним из первых стандартов блоков питания являлся AT (Advanced Technology), разработанный компанией IBM и представленный в далеком 1984 году. Прошло около 15 лет, прежде чем стандарт был вытеснен более современным ATX (Advanced Technology Extended) от Intel. Ключевыми отличиями от предшественника стали усовершенствование коннектора питания и управление питанием процессора. В первоначальной ревизии ATX поддерживались разъемы для флоппи-дисковода и типа Molex, а основная нагрузка шла через линии +3,3В и +5В. С течением времени стандарт постоянно менялся. Последняя версия ATX12V 1.3 была выпущена в апреле 2003 года и предусматривала увеличение нагрузки на линию +12В, запрет линии -5В и поддержку SATA-разъема. На этом развитие стандарта ATX12V 1.x остановилось, и ему на смену пришел доработанный ATX12V 2.x.

Автор:
Олег Коленченко

НЕ ОДНОЙ ЛИШЬ ГРАФИКОЙ

ТЕХНОЛОГИЯ 3D-ЗВУКА

По правде говоря, очень редко можно встретить человека, который с особым вниманием относится к звуку в фильмах или играх. Не поймите меня неправильно, все хотят слышать качественное звучание, но многим достаточно только основы. Хотя это и понятно: мало кто избалован расширенными возможностями звучания, если вообще знаком с ними. В этой статье речь пойдет о трехмерном звуке.

Прежде всего разберемся, зачем он нужен. Трехмерное звучание позволяет полностью окунуться в мир кинофильма или компьютерной игры, то есть создать виртуальный эффект присутствия. Это недоступно обычному стереофоническому звучанию, поскольку в этом случае определяется положение звуковых источников лишь в одной плоскости. По большому счету, главным препятствием на пути создания трехмерного звука является слуховой аппарат человека. Его устройство, а также положение самих ушей по бокам головы создают трудности для ощущения пространственного звучания. Даже в реальной жизни мы можем недостаточно точно определять положение звукового источника в пространстве. Ситуацию отчасти усугубляет, как ни странно, человеческое тело, которое также искажает звук.

Существует несколько основных методов создания объемного звучания. Первый из них носит название стереорасширения (Stereo Expansion). Он заключается в расширении поля звукового сигнала, а также имитации увеличения расстояния между его источниками. Второй метод называется позиционным 3D-аудио (Positional 3D Audio). При его использовании каждый звуковой поток определенным образом располагается около слушателя для создания пространственного эффекта. И, наконец, последний метод именуется виртуальным окружающим звуком (Virtual Surround Audio). Он предусматривает имитацию большего числа звуковых источников, нежели на самом деле. Как и два предыдущих метода, его задачей является «обмануть» слуховой аппарат человека и убедить в том, что звук идет от источников из определенных мест, где их на самом деле нет. Virtual Sound Audio не использует большое количество так называемых лаудспикеров (если переводить дословно, то «громкоговорителей»): обычно их количество ограничивается единицей или двойкой. Существует несколько способов применения данного метода. Один из них основан на технологии HRTF (Head-Related Transfer Function, о которой чуть ниже). Если говорить вкратце, он предназначен для использования, в первую очередь, с наушниками. Минусом способа является то, что его эффект в данный момент (опять-таки, из-за наушников) может ощутить лишь один человек. Второй же способ для создания объемного звучания включает эффект отражения звуковых лучей от стен помещения, в котором находится слушатель. В этом случае применение наушников не предусмотрено, но существуют другие сложности. Прежде всего, помещение должно быть пустым для обеспечения чистоты звучания. В противном случае, из-за наличия в нем посторонних предметов звук будет искажаться и слушатель не ощутит того самого 3D.

Как мы уже говорили, главным препятствием на пути создания объемного звука является строение человеческого уха. Однако с помощью фильтрации (сюда входит изменение частоты и амплитуды звукового сигнала) можно имитировать желаемый эффект. Одним из таких алгоритмов является вышеупомянутый HRTF. При его использовании звук по пути к слуховому аппарату слушателя претерпевает определенные изменения. В зависимости от положения источника звучание искажается, а затем человеческий мозг, принимая во внимание измененные параметры, определяет его положение. В итоге, с помощью сложных вычислений имитируется звук, исходящий из определенной точки в пространстве. Интересно, что HRTF зависит от положения слушателя и его головы в пространстве. Достичь высококачественного 3D-звука можно, используя HRTF через наушники, потому как они зафиксированы на голове. В случае же с колонками это становится сложнее: от слушателя требуется определенное положение в пространстве. Зона, в которой имитируется 3D-эффект, называется Sweet Spot. Выйдя за ее пределы, ощутить пространственное звучание уже не удастся. К слову, существует алгоритм под названием Transaural Cross-talk Cancellation (TCC), который отвечает за компенсационные вычисления (другими словами, улучшение звучания), исходя из положения слушателя относительно источников звука.

Что касается программного уровня, то пространственное звучание описывается компонентом DirectX Audio, входящего в API DirectX от Microsoft. Методы создания пространственного звучания были разработаны довольно давно и кардинальным образом за прошедшее время не менялись. Имитация 3D-эффекта сложна: необходимо учитывать очень много параметров. Однако нет ничего невозможного. Исследования в этой области не останавливаются ни на минуту, и в ближайшем будущем мы обязательно увидим и услышим новые инновационные разработки. ■

ТЕХНОЛОГИИ В ТЕХНОЛОГИЯХ

Сейчас можно встретить множество технологий, использующих эффект 3D-звука. Вы определенно знакомы с названием Dolby Digital, под которым скрывается система пространственного звучания. Ее функционал основывается на алгоритме MDCT (Modified Discrete Cosine Transform). Также интересно, что при использовании Dolby Digital звуки, которые не слышит человек на фоне других, удаляются. Еще одной технологией пространственного звучания является Aureal3D. Она имитирует 3D-эффект с помощью двух колонок и использует алгоритм Wavetracing. Он рассчитывает пути распространения звуковых волн в режиме реального времени, исходя из их отражения от предметов окружающей среды. Не осталась в стороне компания Creative с ее разработкой EAX. EAX моделирует объекты в 3D-пространстве, а также работает с эффектом реверберации. Особенностью технологии является то, что она не работает в режиме реального времени.

МАНЕКЕНЫ ТОЖЕ СЛЫШАТ

Вам наверняка интересно узнать, откуда взялись заготовки алгоритма HRTF. Набор его библиотек был создан с помощью слухового манекена под названием KEMAR (Knowles Electronics Mannequin For Acoustic Research). В уши манекена были установлены микрофоны, которые записывали звук от источников, находящихся вокруг него. Запись представляла собой то звучание, которое дошло до манекена с учетом всех изменений. Заготовки алгоритма были созданы путем сочетания полученного микрофонами звука и исходных данных.

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 24 октября 2010 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts.
Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-750 (4 ядра, 2,66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Lynnfield, LGA1156)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	2000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P7P55D Pro (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, RAID, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	6800
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5870 1024 Мбайт (GDDR5)	12000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Corsair Force F60 60 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	7100
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda LP ST31500541AS 1,5 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 5900 об/мин)	2600
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LG CH10LS20 (SATA)	2900
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3400

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 16852 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 66
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 61

48 100 РУБ.

Прошли те времена, когда SSD-винчестер казался экзотикой, уже сейчас они стали весьма и весьма доступными. Но не стоит надеяться, что такой накопитель заменит классический винт на магнитных пластинах, ведь надо же где-то складировать медиа-архивы. К ASUS P7P55D Pro вы сможете подключить достаточно всевозможных накопителей одновременно.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 965 Black Edition (4 ядра, 3,4 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6200
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	2000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Crosshair IV Formula (AMD 890FX + SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	6800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	6800
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5870 1024 Мбайт (GDDR5)	12000
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА 1: Corsair Force F60 60 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	7100
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda LP ST31500541AS 1,5 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 5900 об/мин)	2600
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: LG CH10LS20 (SATA)	2900
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3400

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 16301 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 67
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 62

49 800 РУБ.

Мы преднамеренно оставили здесь системную плату ASUS Crosshair IV Formula, которая относится к классу hi-end. Цена конфигурации укладывается в психологическую границу до 50 тыс. рублей, к тому же всегда приятно обладать чем-то выдающимся.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5-750 (4 ядра, 2,66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA1156)	6500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Corsair A50 (Socket 775/1156/1366 Socket AM2/AM3, 120 мм, 1600/2000 об/мин)	1600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASRock P55 Extreme (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFire, RAID, USB 2.0, eSATA, FireWire, 24+4 pin, ATX)	4300
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	3500
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1024 Мбайт (GDDR5)	7800
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 12812 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 51
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 49

28 100 РУБ.

Видеокарта GeForce GTX 460 в версии от Palit хороша тем, что обладает оригинальным охлаждением и высокими частотами. Плата от ASRock на базе чипсета Intel P55 Express имеет несколько разъемов PCI-E x16 и совместима с NVIDIA SLI, что дает возможность безболезненно усилить графическую составляющую, добавив вторую видеокарту!

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 965 Black Edition (4 ядра, 3,4 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Corsair A50 (Socket 775/1156/1366 Socket AM2/AM3, 120 мм, 1600/2000 об/мин)	1600
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX+SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	3500
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire HD5830 1024 Мбайт (GDDR5)	7700
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 12142 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 49
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 45

27 800 РУБ.

На сей раз AMD Phenom II X4 965 Black Edition будет охлаждать кулер Corsair A50. Сия компания всегда была известна за свои модули ОЗУ, однако в последние годы она существенно расширила свои горизонты, ворвавшись на другие рынки, включая системы охлаждения и компьютерные корпуса.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i3-540 (2 ядра, HT, 3,06 ГГц, DMI, 4 Мбайт L2, ядро Clarkdale, LGA1156)	3800
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (Socket 775/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 600-1200 об/мин)	900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-H55M-D2H (Intel H55, 2 DDR3, PCI-E, CrossFire, 24+4 pin, mATX)	2600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	2600
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5750 512 Мбайт (GDDR5)	3900
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 9458 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 34
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 26

17 450 РУБ.

Попадание в категорию «Слабый игровой ПК» не делает такую систему ни в чем ущербной. Перед вами полноценная система с современным процессором Core i3-540, 4 Гбайт JPE, вместительным жестким диском на 1 Тбайт и видеокартой с поддержкой DirectX11. Наслаждаться современными играми в разрешении 1680x1050 можно без каких-либо проблем!

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 635 (4 ядра, 2,90 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3400
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Cooler Master Hyper 212 Plus (Socket 775/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 600-1200 об/мин)	900
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-880GM-UD2H (AMD 880G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, USB, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	2800
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	2600
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 5750 512 Мбайт (GDDR5)	3900
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 9420 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 35
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 28

17 250 РУБ.

4-ядерный процессор AMD Athlon II X4 635 приятный бонус данной платформы. И, да, в который раз мы готовы повторить: все больше приложений и игр совместимы с многоядерными процессорами и получают существенную прибавку от дополнительных ядер.

Автор:
Петр Сальников

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Около десяти лет назад у меня с друзьями родилась такая довольно узкая шутка: при виде человека, одетого в кожаное пальто или плащ, мы хитро улыбались друг другу и говорили: «Это чувак из юнатко!» Никто, кроме нас, этих слов, ясное дело, не понимал: какие юннаты? Какая юннатка?
С тех пор прошло очень много времени, изменились и игры, и мы сами, но шутка про кожаные плащи по-прежнему дарит смех и радость; аналогичным образом обстоят дела и с Deus Ex: спустя десятилетие никто так и не сделал игры лучше.

Петр Сальников,
ведущий рубрики

В тот самый момент, когда вы доведете навыки скрытности и стрельбы из арбалета до абсолюта, выяснится, что самое сильное оружие в игре – вот этот меч.

ЖАНР: RPG **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive **РАЗРАБОТЧИК:** Ion Storm
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 1 **ДАТА ВЫХОДА:** 2000 год

DEUS EX

ЛУЧШАЯ ИГРА В МИРЕ

На свете нет ни одной игры, в которой настолько глубоко раскрывается весь смысл теории всемирного заговора. Тут полно цитат из реальности, есть отсылки к классической литературе, религии и самым разнообразным культурным ценностям. Вообще, если взглянуть на Deus Ex не как на игру, а как на некое художественное произведение, то становится ясно, что это – шарж на мировую действительность, причем шарж довольно некорректный и прямолинейный; но самое главное – до сих пор актуальный.

В далеком будущем многоэтажных городов, высоких технологий и повальной глобализации одна из мегакорпораций, пресытившись традиционными методами зарабатывания денег, запускает в народ страшный вирус «серая смерть». Миллионы гибнут, единицы выживают. Как и подобает киберпанку, основа населения городов будущего – нищая рвань из подворотен, клиенты бесплатных социальных сервисов, – такие люди, естественно, не могут позволить себе покупку дорогостоящей вакцины от страшной болезни.
Целевая аудитория «серой смерти», впрочем, не они: этот геноцид устраивался с прицелом на высокопоставленных чиновников и олигархов, готовых платить любые суммы за безопасность своего здоровья.
Идеальная схема выкачивания денег из толстых государственных кошельков рушится, когда вакцину кто-то начинает воровать, причем в промышленных масштабах – спасительные дозы пропадают цистернами, и государство начинает бить тревогу. В авральном режиме лучшие умы создают UNATCO – United Nations Anti-Terrorist Coalition, Коалицию ООН по борьбе с терроризмом, первостепенная задача которой – уничтожение преступной формации NSF, взявшей на себя ответственность за расхищение государственной собственности.

ВСЕГДА СОМНЕВАЙСЯ

Первую же операцию по нейтрализации бандитов поручают новому агенту Джей Си Дентону (JC Denton), кибернетически усовершенствованному шпиону с идеалами бойскаута и, как

От роботов лучше всего просто убегать. Правда, стоит иметь в виду, что, однажды увидев вас, охотиться они не прекратят. Так что лучше даже не бежать, а загружать сохраненную игру.

НЕОБРАТИМЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ ПРАКТИЧЕСКИ КАЖДОГО ШАГА ГЛАВНОГО ГЕРОЯ ЗАСТАВЛЯЛИ ИГРАТЬ В DEUS EX ОЧЕНЬ ОСТОРОЖНО.

следствие, довольно узким взглядом на мир. Видимо, из-за постоянного ношения солнцезащитных очков, этот человек перестал различать полутона и воспринимает только черное и белое: террористы плохие, госструктуры – хорошие.

Мировоззрение Джей Си изо всех сил старается корректировать его старший брат Пол (Paul Denton), время от времени вылезающий откуда-то из-за кулис. Постоянно настаивая на использовании нелетальных методов воздействия, Пол практикует вольнодумство, при всех спорит с руководством и подает пример младшему, заставляя его всегда зрить в корень и сомневаться в каждом решении начальства.

К концу первого, довольно скромного и, в целом, вводного антитеррористического эпизода выясняется, что Пол все это время работал на два фронта, поддерживая террористов в их истинной миссии – распространении вакцины среди неимущих.

ДУМАЙ – ПОТОМ ДЕЛАЙ

Сюжет – основа Deus Ex, и на протяжении игры эта самая основа многократно скачет с ног на голову, весело дразнит игрока вещами, на которые так легко повестись, и постоянно заставляет ощущать ответственность за свои действия. Привыкшие к прямолинейным шутерам игроки негодовали: неужели брата действительно можно было спасти? Неужели и правда можно было пройти через подземное поселение без стрельбы и игры в прятки?

Главная ошибка, которую совершал каждый, кто хоть раз садился за Deus Ex, – принимал эту игру за традиционный боевик с ролевыми элементами. Отсюда и все эти нелепые кармические ляпы: сначала перестрелял всех «террористов» в одной из миссий, а потом удивился, почему спустя какое-то время они отказываются помогать, даже превратившись по сюжету в союзников. Необратимые последствия практически каждого шага главного героя заставляли играть в Deus Ex очень осторожно: как только приходило понимание и принятие такой простой, казалось бы, вещи, как ответственность, мы начинали в каж-

Устаревшие агенты с чугунными конечностями. Обсуждают заговор машин: автомат продал не тот сок, что просил мужчина справа.

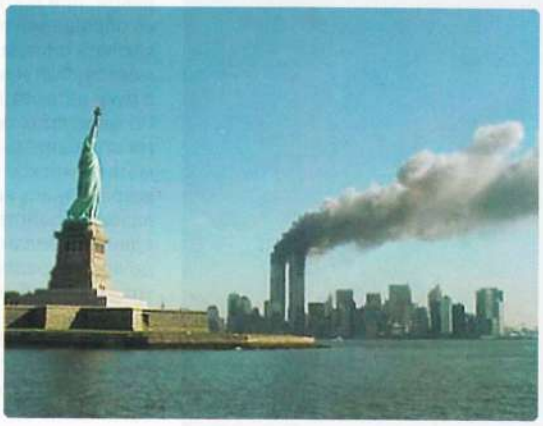
ПРОРОЧЕСТВО

Часть действия игры разворачивается в Нью-Йорке, и в ходе самой первой миссии видно горизонт – нарисованные небоскребы Манхеттена, растянутые вокруг острова Свободы одной текстурой.

Хотя Deus Ex вышла в 2000 году, примечательно, что среди этих зданий нет башен-близнецов Всемирного торгового центра. Авторы игры объяснили это тем, что на обработку полноценной, реалистичной текстуры манхеттенского горизонта потребовалось бы гораздо больше усилий системы, поэтому в целях оптимизации некоторые вещи пришлось сделать более скромно.

В самой игре говорится, что башни-близнецы были уничтожены в ходе террористической атаки. Действие Deus Ex, заметим, разворачивается в районе 2050 года.

А в 2001 году башни действительно стали жертвой террористов.



МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

«System Shock, немного Thief, немного Half-Life. Специальный рецепт господина Уоррена Спектора. Советуется принимать только в неограниченных дозах, потому что либо вас затянет внутрь вместе с клавиатурой и мышью, либо вы побоитесь вновь окунуться в этот странный мир повальных заговоров и обманчивых отношений».

Game.EXE #08 '00, оценка 4,5 балла из 5.

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

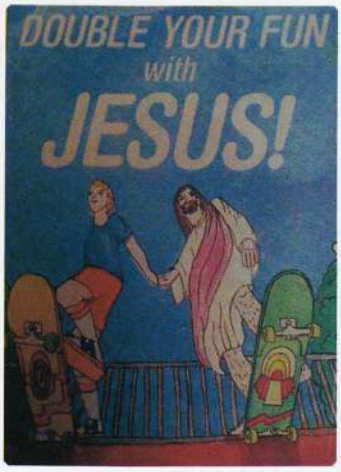
«Хоть Ion Storm и не достигли совершенства с Deus Ex, они подобрались к нему невероятно близко – настолько близко, как никто прежде. Это – по-настоящему взрослая игра, атмосферная и увлекательная, волнительная и аддиктивная. Одним словом, просто превосходная».

Eurogamer, оценка 10 баллов из 10.

JESUS SAVES

К разгадке звучных инициалов главного героя Джей Си Дентона "J.C." есть два ключа. Первый: как-то раз, еще до выхода игры, Уоррен Спектор, глава остинского (город Остин, Austin) отделения Ion Storm, в своем интервью упомянул возможность выбрать пол будущего персонажа в самом начале игры, и имя Джей Си показалось ему "наиболее удачным бесполым созвучием". Момент с выбором пола, правда, так и не реализовали – а вот имя никуда не делось.

Вторая версия заключается в следующем. Харви Смит, главный дизайнер игры, заявил однажды, что при создании образа Дентона хотел еще сильнее углубиться в цитирование всемирно известной классики и копнул к самому дну: J.C. – это аббревиатура от Jesus Christ. Тем самым Смит хотел добавить в игру еще один драматический ход с выяснением родства Дентона и Иисуса Христа.



дом уровне, в каждой ситуации и в каждом диалоге искать обходные пути – и находили их.

В оружейной сидит один из самых положительных персонажей всей игры. Если никого не убивать, этот вояка постоянно будет выдавать всякие бонусы.

СВОБОДА ВЫБОРА

Уоррен Спектор (Warren Spector), один из идеологов Deus Ex, при разработке игры руководствовался жестким принципом: должно быть как минимум два пути решения той или иной проблемы, потому что как только игрока лишают свободы выбора, он перестает видеть в игре игру и превращается в робота, которому просто хочется всех перестрелять.

Действие Deus Ex разворачивается в бесконечной ночи. Тут всегда темное и серое небо.

Статуя Свободы в этой игре представлена, что символично, без головы.

ТЕОРИЯ, ПРАКТИКА И ПАРАНОЙЯ

Теория заговоров, ставшая фундаментом для строительства сюжета Deus Ex, – это совокупность аргументов в пользу того, что те или иные события произошли по тайному умыслу некой группы единомышленников. Сами по себе заговоры могут быть каких угодно масштабов: от саботажа урока рисования в школе до прекращения добычи нефти в целом государстве, но в случае с Deus Ex мы говорим о тех вещах, которые скрывают от населения власти.

Одна из причин, по которым вообще возникла теория государственного заговора, заключается в том, что мы никогда не знаем наверняка, что на самом деле происходит за охраняемыми и звуконепроницаемыми стенами резиденций политических лидеров. Идеальная демократическая власть – та власть, о которой всем все известно, но это что-то вроде вещи, о которой не вредно мечтать. На деле же вся государственная деятельность – штука строго секретная, и внутри ее секретов существуют еще секреты, и еще секреты, и еще, и еще. То есть, даже внутри этой системы никто не знает правды до конца – все молча делают свое дело, не задавая лишних вопросов.

Теорий заговоров – великое множество; человеческая фантазия, подкрепленная хорошей долей паранойи, каждый год начинает подозревать во всех бедах кого-то нового, но вот список самых актуальных и важных вопросов к влиятельным людям, волнующих журнал "РС ИГРЫ".

1. Заговор компьютерщиков

Существует вполне обоснованное мнение о том, что фирмы-производители выпускают все более требовательные к железу продукты, чтобы поддерживать и увеличивать спрос на дорогостоящие высокопроизводительные компьютерные комплектующие.

2. Антивирусный заговор

Есть мнение, будто бы производители антивирусного программного обеспечения сами создают вирусы и выпускают их в Интернет, чтобы поддержать продажи своих систем безопасности. Ну или, как минимум, финансируют действия хакеров.

3. Топливный заговор

Согласно этой теории, между компаниями, добывающими и продающими нефть, существует заговор о сдерживании выхода на рынок источников альтернативной энергии – солнечной, безотходного производства и т.п. То есть, все эти крутые двигатели, работающие на воде, уже давно придуманы, просто нас держат за дураков и не стесняясь впаривают нам нефть.

4. Заговор сокрытия внеземных цивилизаций

Сторонники этой теории утверждают, что государство давно вступило в контакт с инопланетными расами, но скрывает это от населения. На то может быть две причины: или чтобы на Земле не началась паника, или чтобы тайно заполучить особые технологии пришельцев для получения еще большего контроля над населением.

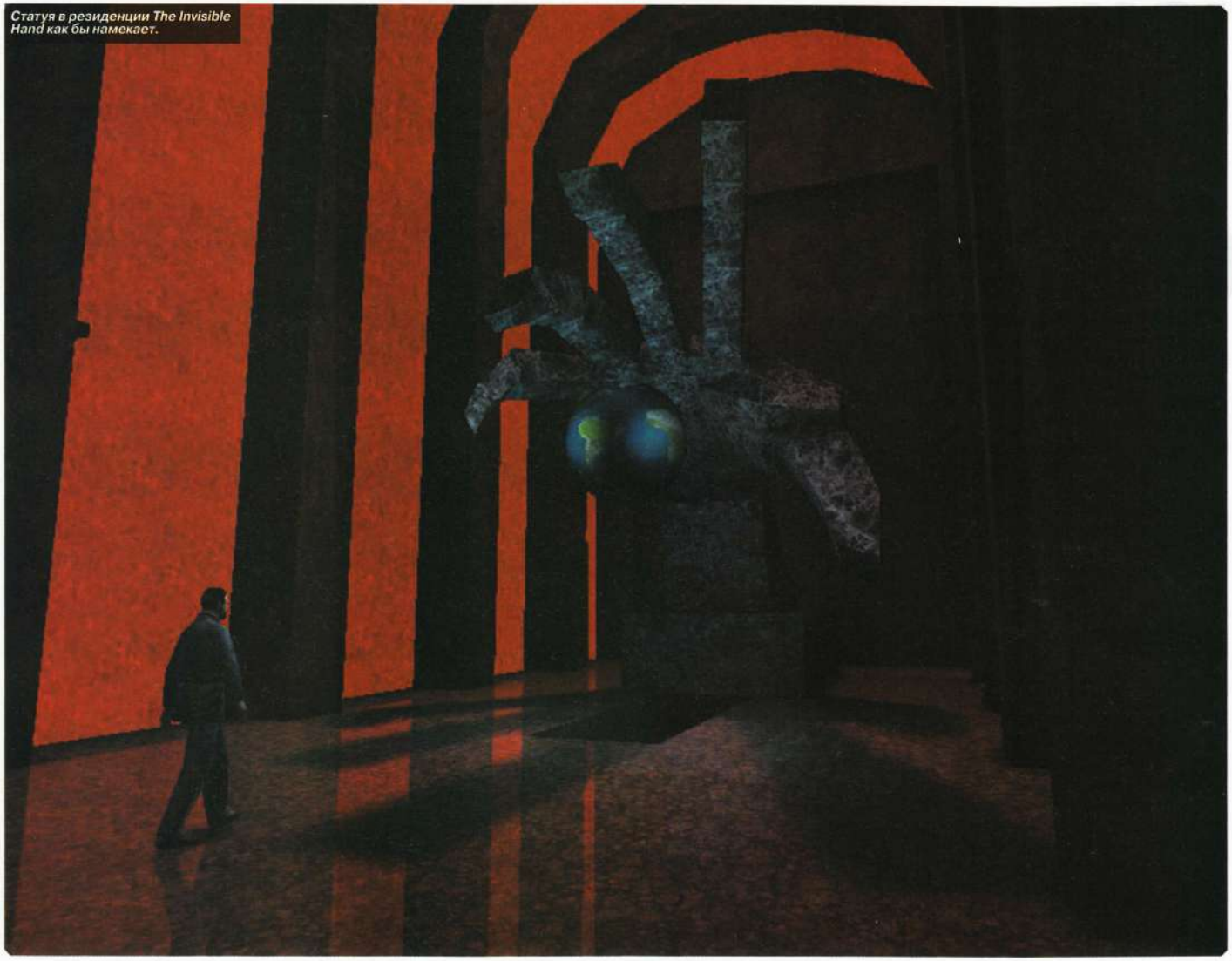
Теорий заговора, на самом деле, великое множество, и придумать подобную ересь совсем не сложно. Например, вот вам теория соседей-идиотов: все мои соседи явно не в себе, потому что сговорились каждое воскресное утро люто сверлить стены.

Теоретически в Deus Ex было четыре варианта решения любого вопроса: при наличии специального прибора можно было взламывать кодовые панели безопасности, с помощью отмычек – проскальзывать за запертые двери, при достаточно высоком навыке обращения с компьютерами – отключать системы безопасности. Разумеется, был и простейший путь: взять в руки автомат и всех убить.

По мере прохождения эта система становилась сложнее и тоньше: в металлическое тело агента Дентона встраивались найденные во время вылазок устройства, которые позволяли сдвинуть баланс свободного прохождения в определенную сторону – тут тоже всегда было из чего выбрать.

УБИТЬ ПАЛЬЦЕМ

Агента предлагалось улучшать поэтапно: схема тела Джей Си показывала, какие органы уже усовершенствованы, а какие все еще свободны



Статуя в резиденции The Invisible Hand как бы намекает.

УСТАНОВИВ DEUS EX СЕГОДНЯ, СНЯТЬ ЧЕРНОЕ КОЖАНОЕ ПАЛЬТО И ТЕМНЫЕ ОЧКИ ПОЛУЧИТСЯ ТОЛЬКО ПОСЛЕ ОЧЕРЕДНОГО РАЗОБЛАЧЕНИЯ ВСЕМИРНОГО ЗАГОВОРА.

от имплантатов. Контейнер с дополнительными запчастями всегда содержал в себе два концептуально схожих, но принципиально разных варианта: рукам можно было или добавить бойцовской силы, или позволить поднимать большие объекты; ногам – или придать легкости, сделав бег агента бесшумным, или добавить мышечной массы, превратив Дентона в спринтера; под кожу можно было поместить особое вещество, которое на определенное время делало героя невидимым для людей и прочей фауны – на роботов и системы безопасности эта уловка не распространялась. Против железяк, правда, была своя штука, глушившая радары, но, однажды отдав предпочтение ей, сменить имплантат на невидимость уже было нельзя.

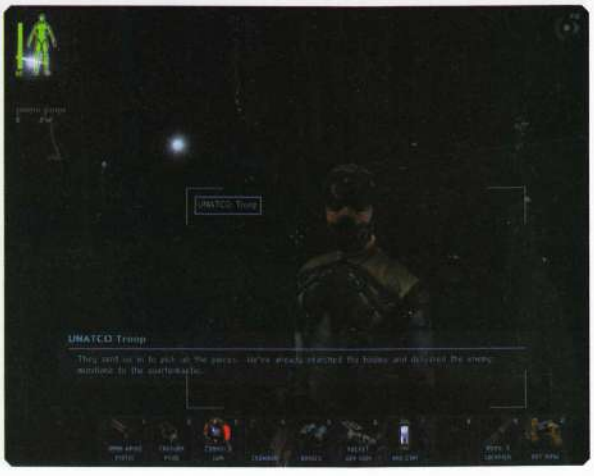
Самым шиком была система «агрессивной защиты», встраиваемая в череп: это маленькое устройство взрывало снаряды, выпущенные из вражеского оружия до того, как они долетали до Джей Си. У каждого прибора было несколько стадий прокачки, и этот на последнем этапе взрывал ракеты, не успевшие вылететь из гранатометов, и поджигал напалм, едва выпущенный из огнемета, – красота какая.

НЕМЕРКНУЩАЯ

Эта красота и элегантность, с которой Deus Ex позволяла в себя играть, – ни с чем не сравнимые вещи. Даже сейчас, спустя десять лет после выхода игры, я могу с упоением переигрывать некоторые моменты, испытывая до сих пор яркие ощущения от прохождения на грани фола: едва успел спрятаться за углом, чуть было не попался охраннику, еле-еле смог смыться от не вовремя повернувшейся видеокамеры.

Счет ведется даже не на секунды, а на что-то совсем неуловимое – настолько же мелкое, как одна нервная клетка, но такое же ощутимое, как масштаб их потерь по итогам успешного прохождения уровня.

Deus Ex – игра до того глубокая, что описать все ее тонкости и потайные ходы сможет разве что сам Харви Смит (Harvey Smith, главный дизайнер): каждый раз, заново приступая к прохождению, мы открывали для себя что-то новое, хотя казалось, что все уже давно исследовано и понято. Во всем этом великолепии кроется, на самом деле, огромная опасность: сев за Deus Ex сегодня, снять черное кожаное пальто и темные очки получится только после очередного разоблачения всемирного заговора. ■



Лояльные войска UNATCO после удачной облавы продают награбленное оружие своим же.

Автор:
Петр Сальников

ION STORM

ДОПРЫГАЛСЯ

В самой первой своей рубрике "Ретро" я писал про Quake, а в соседней статье сравнивал idSoftware с рок-звездами: мол, парни навсегда изменили поп-культуру, оставили грандиозный след в истории, и вообще много сделали для индустрии. К сожалению, всем крутым коллективам рано или поздно суждено развалиться. Личные амбиции участников перевешивают общее дело, начинаются споры, конфликты, и в итоге выходцы из именитых групп образуют ансамбли поменьше, но позлее: я из id, id уже не те, я научу всех делать игры! Научил, ага.

Daikatana была симпатичной, но бестолковой для своего времени игрой.

ХИТРЫЙ ПЛАН

Фирма Ion Storm, подарившая всем нам замечательную игру Deus Ex и вагон всякого мусора, была основана в 1996 году Томом Холлом (Tom Hall) и Джоном Ромеро (John Romero), одними из ведущих сотрудников компании id Software. У создателей был хитрый план: закончить в составе Ion Storm проекты, начатые на другом месте работы, получив таким образом некий финансовый фундамент – для этой цели был подписан контракт с Eidos Interactive, в соответствии с которым Ion Storm обязывалась произвести на свет шесть компьютерных игр.

На большее, в общем, и не хватило: не задалось как-то с самого начала. Первый же проект в портфолио Ion Storm стал провальным – игра Тодда Портера (Todd Porter) Dominion: Storm Over Gift 3 была почти закончена предыдущей студией 7th Level, но на ее доработку на новом месте ушло преступное количество времени. В результате Dominion была выпущена в 1998 году, одновременно с демоверсией малоизвестной стратегической игры StarCraft, и, по понятным причинам, получила крайне низкие оценки в СМИ (средний балл в западной прессе – 55 из 100)

ДАЙ КОТА, НА!

Но самой громкой неудачей Ion Storm стала проект Daikatana, которым Ромеро пугал общественность в течение долгих лет разработки. Этот экшн должен был стать своеобразным ответом бывшим коллегам из id, маскотом фирмы, а в итоге стал несмываемым пятном на репутации создателей.

Выход Daikatana изначально был запланирован на 1997 год, разработка должна была занять не более семи месяцев: Ромеро хорошо знал движок Quake, и в качестве технической базы использовал

Привет, Джон! Секретная комната в Doom 2, расположенная в голове босса игры, содержала в себе вот такой вот сюрприз.

ТЫ ГДЕ БЫЛ?

После ухода из Ion Storm Джону Ромеро на пару с Томом Холлом, кажется, сорвало голову: эти люди организовали небольшую компанию Monkeystone Games для создания игр для мобильных платформ: Red Faction для Nokia N-Gage, например, – их рук дело. Вдумайтесь: человек, сделавший Doom, самую, наверное, важную видеоигру в мире, делает игры для мобильных телефонов!

Этот дурдом стремительно закончился благодаря разрыву с девушкой Ромеро, которая также работала в Monkeystone. В результате скандала Джон покинул стены собственной конторы и стал носиться по беспокойным водам индустрии, как корабль без капитана.

Послужной список Ромеро за последние несколько лет пополнился работой в Midway, где он занимался разработкой игры Gauntlet: Seven Sorrows, затем – руководящей должностью в Slipgate Ironworks, в недрах которой велась разработка так и не законченной MMO. Круг наконец замкнулся в 2006 году, когда Ромеро взялся за разработку многопользовательского шутера Serenity, основанного – ура! – на технологиях id Software. Хотя из этого тоже ничего хорошего не вышло.

Daikatana совмещала в себе и фэнтезийную, и техногенную тематики.

именно его. Но компанию вновь опередили: в том же 1997 году на прилавках появился Quake 2, и Джон Ромеро, увидев, насколько сильно изменилась игра по сравнению с первой частью, решил повременить с выпуском Daikatana. Было принято решение перенести почти полностью готовую игру на новый движок, на что компания потратила критическое количество времени.
На протяжении всего периода разработки Джон Ромеро, тряся своей нечесаной головой, на всех пресс-мероприятиях без остановки твердил про то, какой замечательной и революционной игрой станет Daikatana, – а в итоге вышло так, что ее признали одним из самых громких провалов за всю историю игровой индустрии (54 из 100 на Gamerankings.com).
Мораль здесь, на самом деле, простая: Ромеро сам вырыл себе могилу. В отрыве от окружающей реальности и даже в сравнении с некоторыми современницами Daikatana не настолько плоха, как о ней говорят. Но еще задолго до ее выхода создатели накрутили столько мифов и интриг, что публика и правда ждала чего-то большего, чем самый что ни на есть традиционный шутер от первого лица. Тем более, выпущенный с большим опозданием.

ВНЕ ВРЕМЕНИ

Единственной более или менее успешной игрой далласского офиса Ion Storm стала RPG от Тома Холла Anachronox о путешествиях космического детектива, пытающегося разобраться в таинстве самой природы возникновения Вселенной.
Выпуск Anachronox традиционно задержался: как и в случае с Daikatana, эту игру в последний момент решили перенести на графический движок Quake 2, который еще и сильно модифицировали.
Выпущенная в 2001 году, игра получила много теплых отзывов в СМИ (80 из 100, по подсчетам Gamerankings.com), но коммерчески все-таки провалилась – видимо, амбиции Джона Ромеро, поставившего на Ion Storm клеймо позора, не лучшим образом сказались на дальнейшей судьбе компании.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ФАКТОР

В 2001 году, спустя некоторое время после выхода Anachronox, Ромеро и Холл покинули Ion Storm, и издатель Eidos закрыл отделение фирмы в Далласе. Тем временем в остиновском офисе дела шли чуть лучше: приглашенный в 1997 году Уоррен Спектор, выходец из Looking Glass Studios, в 2000 году создал великолепную Deus Ex, а затем, в 2003 году, и продолжение – Deus Ex: Invisible War, собравшее очень неплохую прессу (83 из 100, по материалам понятно какого сайта); тем не менее, Invisible War, в отличие от оригинала, откровением не стала – многие игроки жаловались на отсутствие аутентичности и недостаток толковых нововведений.

ВОР В ЗАКОНЕ

Последней игрой в истории Ion Storm стала великолепная (84 из 100 на Gamerankings.com) Thief: Deadly Shadows, вышедшая в 2004 году, – третья часть знаменитого сериала о приключениях виртуозного вора Гарретта (Garrett) в уникальной фэнтези-вселенной.
Первые две части трилогии были разработаны студией Looking Glass – той самой, из которой в свое время пришел в Ion Storm Спектор. После закрытия компании права на использование торговой марки Thief приобрела Eidos Interactive, предсказуемо поручив разработку следующей части одному из причастных к былым успехам.

***

Праздник, правда, продолжался недолго: в том же 2004 году Уоррен Спектор по каким-то "личным" причинам покинул Ion Storm, а вслед за ним ушло весомое количество сотрудников компании.
Надо ли объяснять, почему Ion Storm, державшаяся на интеллекте нескольких людей (главного из которых он очень подвел), развалилась окончательно?
Девятого февраля 2005 года в Eidos Interactive было принято решение о закрытии Ion Storm. По этому поводу можно сказать только одно: мы очень надеемся, что Deus Ex: Human Revolution станет хотя бы в половину такой же гениальной игрой, какой была оригинальная Deus Ex. ■

Учитывая, что Anachronox вышла в 2001 году, авторы – большие молодцы, что сумели выжать из движка Q2 такую картинку.

Забавно: опять Юнатко!

Thief 3 была намного проще своих предшественниц, но вместе с тем и значительно человечнее.

Deadly Shadows полностью оправдывала свое название. Теней здесь было очень много, и все – какие-то просто фантастически красивые.

В Invisible War акцент сильно сдвинулся в сторону шутера. Многие фанаты стелса в Deus Ex этого не оценили.

NOVALOGIC ПОЙМАЛИ НА ПИРАТСТВЕ

5 ЛЕТ НАЗАД

В декабре 2005-го американская студия NovaLogic, известная по милитари-сериям Delta Force и Joint Operations, оказалась замешана в некрасивой истории. Организация Business Software Alliance, занимающаяся проблемами пиратства, провела проверку в 700 компаниях. Попались лишь пятеро, и среди них – NovaLogic. Сотрудники студии использовали нелицензионные копии программ от Adobe, Apple, Autodesk, Macromedia, Microsoft и Symantec. В итоге «отряд Дельта» оштрафовали на 153 500 долларов и строго отчитали: мол, чтоб такое больше не повторялось! Президент NovaLogic Ли Миллиган (Lee Milligan) незамедлительно принес правообладателям свои извинения и заверил: произошедшее – результат досадного недоразумения. Ага, как же, знаем мы такие недоразумения...

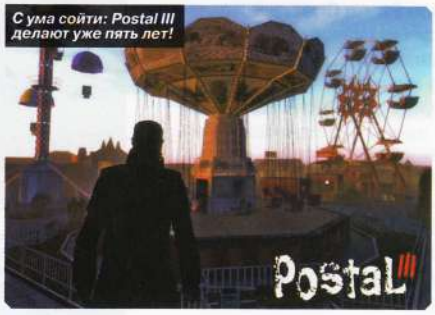
Кстати, годом ранее в использовании пиратского ПО были обвинены разработчики шутера Far Cry – немецкая Crytek. ■

«Отряд Дельта» ловит пиратов.

ПОЧТАЛЬОН ВСЕГДА ЗВОНИТ ТРИЖДЫ

Пять лет назад американская студия Running With Scissors объявила о разработке экшна Postal 3 для PC и Xbox 360. Тогда игра носила подзаголовок Catharsis. Как будет духовно очищаться почтовый Чувак, никто пояснять не стал. Разработчики ограничились риторическим вопросом: что может ждать парня после того, как он уничтожил город-Рай и оставил на его месте радиоактивную парковку? Конечно же, переезд!

Спустя год от подзаголовка в названии отказались, и игра стала называться просто Postal III. Также стало известно, что в создании и издании экшна примет участие российская компания «Акелла». «Мы – маленькая компания, и нам нужна помощь, – сказал босс Running With Scissors Винс Дези (Vince Desi). – С «Акеллой» у нас дружеские отношения. И, самое важное, наш партнер любит Postal». Ожидалось, что Postal III выйдет в 2008 году. До сих пор ждем... ■



С ума сойти: Postal III делают уже пять лет!

«БРАТЬЕВ ПО ОРУЖИЮ» ПОКАЗАЛИ ПО ТВ

Незадолго до релиза военного шутера Brothers in Arms разработчики из студии Gearbox Software продемонстрировали геймплейные отрывки ветеранам Второй мировой войны. Старички были тронуты до глубины души и уверяли, что столь правдоподобного отображения военных событий они еще не видели. Возможно, все это было лишь срежиссированным пиар-ходом, однако 18 декабря 2005 года американский телеканал The History Channel показал двухчасовую передачу, озаглавленную Brothers in Arms. Документальный фильм был посвящен истории 101-го военно-воздушного и 502-го парашютно-пехотного полков. При помощи компьютерной игры телевизионщики воссоздали высадку в Нормандии и проследили судьбы двух полков с 6 по 13 июня 1944 года. Игровая нарезка была дополнена воспоминаниями очевидцев и комментариями историков. ■

Brothers in Arms считается исторически аккуратной игрой.

10 ЛЕТ НАЗАД

КОМАНДИР УШЕЛ

Компания Microsoft купила студию Digital Anvil, основанную создателем популярной серии Wing Commander Крисом Робертсом (Chris Roberts). «Дом Гейтса» выпустил дебютную игру компании – космосим Starlancer, и возлагал большие надежды на следующий проект команды – масштабную космооперу Freelancer. Сделка прошла не слишком гладко, поскольку Робертс сразу же покинул Digital Anvil, пообещав «помогать советом». Геймдизайнер переквалифицировался в кинопродюсера. А Digital Anvil закрыли спустя ровно пять лет, в декабре 2005-го. ■

Роберт спродюсировал фильмы «Каратель» и «Оружейный барон».

СДЕЛКА ВЕКА

5 декабря 2000 года издательство Gathering of Developers (также известное под скромной аббревиатурой g.o.d.) сообщило о покупке прав на выпуск шутера Duke Nukem Forever. Техасская компания также заполучила весь каталог выпущенных ранее игр с Нюкемом в главной роли, включая консольные проекты. Gathering of Developers с гордостью огласила дату выхода Duke Nukem Forever – вторая половина 2001 года. Спустя четыре года компания приказала долго жить, и права на издание игры перешли Take-Two Interactive. Дюк же теперь «работает» на студию Gearbox Software. ■

А вы верите, что DNF выйдет в 2011-м?

ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет! И снова с вами Иван Гусев, всемирно известный защитник окуней и лидер общественного неполитического движения «Нет прилюдному сморканию». Недавно вернулся из Хельсинки, с выездного матча команд НХЛ, и вот что думаю: как хорошо, что есть игры помимо компьютерных. Хоккей, например. Ну или футбол – для мазохистов. До чего же здорово, когда шайба с пронзительным звоном бьется об штангу. Или когда мяч влетает в девятку. Классно просто болеть всем вместе, большой толпой. Ни в одной MMORPG сразу столько народа не соберешь в одном месте.

К чему я веду? К тому, что жизнь прекрасна и удивительна, а с Правильным она превращается в абсолютный праздник. Только одно способно меня расстроить – открываю почтовый ящик, а там фига. В смысле, двести писем, но 90 процентов из них – спам. Давайте лучше наоборот: 90 процентов – интересные письма о судьбах отечества и игровой индустрии, и лишь 10 – рассказы о прелестях массовой электронной рассылки по Москве и России.

Значит так, всех, кто напишет в «РС ИГРЫ», обещаю добавить в друзья во «В Контакте» и в Facebook. Спешите, предложение действует ограниченное время!

Release By NALSUR cosmos

ЧЕМ ХОРОША ОБЫДЕННАЯ ЖИЗНЬ И КАКИЕ СИМПТОМЫ У ММО-ЗАВИСИМОСТИ?

ПИСЬМО НОМЕРА

Приветствую журналистов и остальных членов создателей журнала «РС ИГРЫ»! Читаю ваш журнал давно, но нерегулярно, чего уж кривить душой. Меня очень радуют изменения, которые происходят с журналом (первый номер я прочел в 2004-м, если не ошибаюсь), но вот, совсем недавно прочел «Игроманию», и мне в принципе понравилось! Минус конечно в том, что там не только компьютерные игры, но и приставочные, но, что мне особенно понравилось, так это обзоры книг, фильмов в конце журнала, занимающие немного полос.

Однажды я поспорил с преподавателем по культурологии (или немецкого, а может и с обеими сразу) о том, что видеоигры это такое же искусство, как фильмы, книги и т.п. Искусство ведь, грубо говоря, – это отражение реального мира на материальном объекте в виде образов и сюжетов, а в играх этого достаточного, да еще все смешано – и музыка, и книги, и кинематографичность. К чему я это? Просто хочу, чтобы в вашем журнале появилась такая рубрика, как обзоры музыки, фильмов и книг в конце журнала, там не нужно слишком много места, тем более ваш журнал стал объемнее. В связи с этим журнал предлагаю назвать «РС ИГРЫ +» или «РС ИГРЫ Плюс», или что то вроде того, мне лично будет очень приятно, если вы выйдете за границы (а я не считаю вас ограниченными) только игр и событий с ними связанных.

Спасибо, что выслушали, может я и брежу, но хочу только лучшего и вашему журналу, и читателям.

С уважением, Мецкер Владимир, студент 4 курса Астраханского государственного университета

Наш журнал неспроста называется «РС ИГРЫ». Мы много раз заявляли, что пишем о компьютерных играх и только о них. Мы тоже смотрим фильмы и аниме, читаем книги и комиксы, но рецензиям на них место в других изданиях. У нас же – только игры. Что обещаем на обложке, то и даем в журнале. Никаких обзоров свежих CD в Правильном, ведь есть Rolling Stone. Хотя, конечно, всякое может случиться...

Менять название журнала, если честно, тоже не хочется. Мы к нему... хм-м... привыкли что ли. Сначала давайте вы, Владимир, станете Феофаном (чур, паспорт проверим), а уж потом мы...

Письма в редакцию «РС ИГР» присылайте в электронном виде на адрес: post@pc-games.ru

Приветствую тебя, Правильный!
Пишу тебе уже не в первый раз. И хочу сказать спасибо вам лично, Иван, за оригинальные ответы на предыдущие письма. Во многом благодаря такому дружелюбному отношению к читателям, интересным обзорам и рубрикам хочется каждый месяц бежать в газетный киоск за свежим номером Правильного журнала. Недавно кто-то из читателей поднял тему перевода издания в электронный формат. А лично я получаю удовольствие, разглядывая красивую глянцевую обложку и перелистывая приятные на ощупь страницы. Все-таки чтение подобных изданий – это, в первую очередь, отдых. А отдыхать с красными, слезящимися от монитора глазами как-то не хочется. Вот как раз об отдыхе и злоупотреблении им и хочется сказать пару слов. Несколько статей в последних номерах Правильного, касающихся темы игровой зависимости, заставили меня вспомнить собственный опыт. Однажды я окунулся в волшебный мир «самой ожидаемой MMORPG 2009 года». Через какое-то время я даже стал модератором игрового форума. Я был в курсе всех последних событий на сервере, к тому же каждый день проводил в онлайне 3-5 часов. И «жизнь» моя била ключом. До тех пор, пока однажды я не поехал на дачу подышать свежим воздухом (спасибо моей девушке, которая меня туда вытащила). И мне в голову пришла одна очень простая мысль, которая заставила меня, неожиданно для себя самого, сказать себе и своей девушке: «Больше ни минуты я не проведу сидя за MMORPG!» С тех пор я точно знаю, что насколько бы ни был огромен и многообразен мир онлайн-вселенной, настоящая жизнь, даже самая обыденная, намного более непредсказуема, сочна и оттого прекрасна. Никакой виртуальный мир не стоит тех настоящих, живых эмоций, которые может принести вам реальность.
В своем последнем дневнике WoW Святослав Торик высказал идею, что избавиться от MMO-зависимости можно только одним способом – разом, неожиданно для себя, принять это решение и тут же его исполнить, не откладывая на потом. Я через это прошел, и с уверенностью обеими руками голосую за этот тезис. Пусть читатели Правильного, которые застряли в онлайн-мирах, вспомнят этот совет, когда придет их время «вернуться в реальность».
P.S. Ушел в виртуальную реальность F1 2010 от Codemasters. Клятвенно обещаю вернуться!

С уважением, Роман aka RomaNTIC

Если вы геймер, наверняка вам знакомо это чувство – просыпаетесь рано утром и понимаете, что все. Пропали. Все мысли только о ней. Нет, не о прекрасной деве с вздернутым носиком, а о новой игре. Вы одеваетесь и думаете о ней. Едете в маршрутке и думаете о ней. Решаете уравнение и думаете о ней. А потом вы возвращаетесь домой, наспех обедаете или ужинаете и включаете компьютер. Вами овладевает радостное возбуждение, предвкушение долгожданной встречи. Загрузка и – понеслось! Привет, любимая игра. Где был? Да так, всякой ерундой занимался. В школу сходил/на работе посидел/страной поуправлял.
Каждый из нас хотя бы раз подпадал под обаяние игры, да так крепко, что на время все другое заметно теряло свою ценность. Кто-то не желал покидать улицы Вайс-Сити, другим было тошно вдали от Азерота, третьим хотелось как можно скорее включиться в противостояние добра и зла в Counter-Strike. И рано или поздно в голову приходила мысль: а не зависим ли я? Или друг говорил: «Что-то ты совсем свихнулся со своими «Аллодами». Слышать больше не могу о ценах в Лавке редкостей». А может, мама ставила 12-значный пароль на компьютер, заявляя: «Все, больше никакого Call of Duty. Отвоевался, сынок». Кто-то в большой степени подвержен риску стать игрозависимым, кто-то в меньшей. Вон, среди девчонок «одержимых» совсем немного. Если вы чувствуете, что любовь к игре начинает вредить реальной жизни, стоит всерьез задуматься. Постараться переключиться на что-то другое. Влюбиться, в конце концов – это очень помогает.
Да, временами игры бывают вредны, но не надо делать их своими врагами. Недавно встретил в гостях старого друга с женой и шестилетним сыном. Между делом спросил его, во что он сейчас играет. Он буркнул: «Ни во что». Как же так, изумился я, ты же геймер. Тут в разговор встряла жена друга, Лариса. «А мы нашего папу отучили от этой дурной привычки!» – улыбаясь, сказала она. В глазах друга в этот момент такая тоска высветилась. Еще бы! Он, наверное, столько вспомнил. Между прочим, свой первый компьютер я купил у него, с предустановленной Age of Empires. А теперь у друга семья, рутинная работа в юридической фирме и телевизор. Самая обычная жизнь. Такой явно пошла бы на пользу хорошая игра.

Здравствуйте, уважаемая редакция Правильного. Позвольте поделиться своими мыслями об эволюции компьютерных игр, о том, какими игры были и какими могут стать в ближайшее время. Давайте сразу отбросим такие технические составляющие: графику, управление и баланс – все это закономерно меняется с запросами моды и поколениями игроков. Поговорим лучше об игровом процессе, но не геймплее как таковом, а о том, что увлекало геймеров на разных ступеньках развития игр. Начиная с конца прошлого века (именно тогда началась моя геймерская карьера) разработчики притягивали внимание к своим проектам, помещая игроков в разные вселенные – как в те, что были уже популярны («Звездные войны», Вторая мировая), так и придумывая свои собственные (постапокалипсис, нашествие инопланетян). Бегать по неизвестным планетам и боевым аренам сначала чертовски нравилось, но через некоторое время, в очередной раз штурмуя берега Омахи, становилось очевидно, что выдуманные дизайнерами миры зачастую не отличались оригинальностью и частенько копировали друг друга. Чтобы увлечь игроков, становилось недостаточно уникального сеттинга, требовался иной подход. Им стал… контент. А точнее, его количество. Сразу скажу, что в определении «контент» я вижу не просто количество квестов и наборов брони, а еще такое счастье, как открытый мир, нелинейность сюжета и даже кооператив – возможности, одним словом. Безусловно, тонны контента в одном проекте можно было встретить еще давно, но сравнив, к примеру, пустоши Fallout 2 и 3 (с поправкой на современные технологии), почувствуйте, что называется, разницу. Сейчас это наиболее востребованный вектор к успеху игры: вспомните, как сиквелы Mass Effect и Assassin's Creed обросли контентом, став праздником для журналистов и игроков при почти той же игровой механике из первых частей.
И вот относительно недавно для того, чтобы повысить эндорфин (гормон счастья) в крови закаленных геймеров, разработчиками стал применяться еще один прием – зрелищность. Изменение ракурса камеры в нужные моменты, обилие скриптовых сцен, эффектные ролики, оркестровая музыка и ощущение эпичности в схватке с финальным боссом – все это здесь. Попытки создать «вау-эффект» были уже во времена Max Payne (полет пули из снайперской винтовки помнят все), но по сравнению с Modern Warfare… хм… в общем, немного жаль, что технологии раньше такого не позволяли. Приближение современных игр к фильмам заметно уже давно, но, как мне кажется, будущее индустрии не в этом.
Будущее – за принципиально новыми подходами к игровой механике. Уже давно для успеха игры недостаточно просто грамотно реализовать какую-нибудь фишку, которая тянет за собой весь геймплей. Замедление времени, разрушаемость уровней, реактивные ранцы, управляемые напарники – все это здорово, но две игры, построенные на одной фишке, неизбежно станут предметом спора «где же лучше» и быстро утратят индивидуальность для истории индустрии. Я же обеими руками за реализацию более смелых идей, которые сейчас встречаются толь-

ко в инди-секторе. Пускай новые подходы поменяют все с ног на голову и сначала будет много коммерчески неудачных попыток. Зато когда на нашей платформе (ведь PC – это платформа для экспериментов) вдруг появится проект AAA-класса с уникальной инди-механикой (первые весточки уже есть, например Portal, в успехе продолжения которой нет сомнений), а в рецензиях будет все чаще мелькать уже забытое «гениально», тогда-то мы и поймем, что нам давно хотелось какого-то нового опыта, новых ощущений. Может, это будет фэнтезийная стратегия с боями а-ля Plants vs. Zombies или скоростной экшн с механикой Osmos – вариантов масса. А пока пусть каждый для себя решит, чего ему действительно хочется: получить по-настоящему новый «экспириенс» или в очередной раз идти на штурм берегов Омахи?

Загоскин Андрей

Спасибо за интересное письмо, Андрей. Со многим я согласен, хотя кое-что спорно. Например, то, что будущее – за смелыми идеями, встречающимися в инди-секторе. Вовсе нет. Инди так и останутся инди и никогда не станут мейнстримом. Конечно, будут время от времени появляться нежданные хиты от, скажем, новозеландских или польских независимых команд, но их тут же «возьмут в обойму». Придет дядя из Activision или Microsoft с чемоданом денег и доверительно скажет: «Ребята, на кой вам эта независимость? С нее же только головная боль и несварение желудка. Айда к нам, капиталистам». И гляди-ка, вот уже вчерашние звезды инди-геймдева делают проект с огромным бюджетом – очередную Portal или LittleBigPlanet.

Может, я кого-нибудь расстрою, но будущее за проверенными концепциями. Мало кто станет рисковать деньгами, вкладываясь в оригинальную идею, когда можно сделать игру о зомби, и ее гарантировано купят. Нежить сейчас повсюду: в Call of Duty, в Red Dead Redemption, в Star Wars Galaxies. Не удивлюсь, если завтра Electronic Arts анонсирует Sweet Zombies, очередной аддон к The Sims 3.

Впрочем, то, что игровая индустрия будет становиться только консервативнее, не означает, что нас ждут дрянные, скучные шутеры и экшны. Как раз наоборот. С возрастом приходит опыт и мастерство. Раньше разработчики пробовали разные идеи, зачастую не догадываясь, что получится в результате. Теперь же они ЗНАЮТ, как сделать нам хорошо. Контроль качества нынче поставлен во главу угла, и во всех студиях слушают, что советуют тестеры и фокус-группы. Покупатель становится все более разборчивым, и больше нет смысла делать плохие игры. Никто не купит.

Здравствуйте, дорогая редакция. Пишу вот о чем: почему наших, русских локализаторов так тщательно прячут от нас, простых смертных? Попытался я найти русский актерский персонал по озвучке игры Darksiders. Неужели «Бука» скрывает своих героев? Очень понравилась работа актера, озвучивающего Войну, синхронное произнесение слов с движениями губ, хорошо подобранный голос под данного персонажа. В общем, через вас хочу передать ему спасибо за великолепную работу.

Unimate[Noob]

Да, всегда приятно, когда локализация на уровне! «Бука» пропустила ряд звуковых файлов, и пара фраз осталась на английском языке (зато с русскими субтитрами). Это позволяет сравнить голоса актеров, озвучивающих разных персонажей. По всему видно, что в студии не царила спешка – мол, давай, давай, дочитывай свои реплики, а то на заводе уже мастер-диск заждались. К сожалению, в титрах обычно не указывают актеров русской озвучки – это технически сложно реализовать.

Здравствуйте, Иван Гусев! Хочу в первую очередь вас и всю редакцию отблагодарить! Вы пишите не бред, а даже очень понятно для всех. Купив ваш журнал и «Игроманию», я их долго сравнивал, и вот что у меня вышло. У «Игромании» меня завлекли наклейки и не более, но у вас я не нашел наклеек, зато, посмотрев содержание, не думая начал читать ваш журнал. У меня друг, взяв ваш журнал, начал смотреть картинки, увлекся и вдруг начал читать, хотя читать не любит. На следующее утро я увидел журнал у него дома. Так я подсадил друга на ваш журнал.

Но сейчас не об этом. У меня большая проблема – не могу родителям объяснить, что я геймер. Уроки сделаны, учусь на 5 и на 4, но они мне все равно разрешают играть только три часа в день. Не хватает! Самое обидное, что ровесники играют больше! Как убедить родителей в том, что я могу и учиться и много играть? Ответьте, пожалуйста, мне очень важно ваше мнение.

B1nitos

Извините, но родителей вам придется убеждать самому. Три часа в день на игры – совсем не мало. Многие ребята о таком счастье могут только мечтать. Строгие предки дают им только час. В крайнем случае, полтора – в день рождения и на новый год.

Играть нужно ровно столько, сколько не вредно. Для глаз, для учебы, для социальной жизни. И совершенно не важно, считаете вы себя геймером или нет. Геймер – это, знаете ли, не должность и не звание. Геймерам нельзя бесплатно ездить в общественном транспорте, и зарплату им не платят (разве только киберспортсменам, коих раз, два и обчелся). В трудовую книжку геймерский стаж тоже не заносят. А ведь как было бы здорово, если б фантазия стала реальностью.

Представьте себе разговор в Пенсионном фонде.

- Так, с какого года, вы говорите, играете?
- С 1995 года! С Quake начинал!
- Да, замечательный был шутер. Второй куда хуже... Ну что ж, вам полагается повышенная пенсия.

В общем, B1nitos, советую задуматься: действительно ли три часа в день на игры – это мало? Так ведь ни на что другое может не хватить времени. На фильмы, книги, музыку и главное хобби всех продвинутых парней, декупаж (обязательно спроси, что это такое, у папы, но только шепотом, чтобы мама не услышала).

Доброго вам времени суток, уважаемая редакция Правильного, и лично Ивану Гусеву!

В своем сегодняшнем письме я хотел бы выяснить 3 интересующих меня вопроса.

1) Буквально на днях по телевидению я увидел передачу про игры, и вот в ней крупным планом рассматривали выходящий этой осенью Call of Duty: Black Ops. Видео из игры были просто потрясающими, но не в этом дело. Там сказали, что одного из главных героев игры (русского бойца Резнова!) будет озвучивать Гэри Олдмен – звезда Голливуда. После этого понятно, что разработчики пиарят свой проект как могут, лишь бы добиться хоть примерного успеха предыдущей части. И я вот что подумал: а не было бы круче, если бы разработчики пригласили озвучивать Резнова не Олдмена, а, например, того же Айронсайда, который мастерски озвучивает Сэма Фишера? Наверное, было бы, ведь Айронсайд – не новичок в этом деле, да и платить ему пришлось бы гораздо меньше. А как считаете вы, Иван?

2) О вреде MMORPG. Прочитал я в одном журнале статью о том, что онлайновые игры якобы способствуют развитию жизни в обществе, общению, но в этом же журнале прочитал, что 40% играющих в WoW больны! Чем больны? Какие симптомы? Чем вызвана болезнь? Я думаю, что онлайн-игры всё-таки достаточно вредны, ибо моего друга выгнали из института из-за того, что он днями и ночами рубился в Lineage 2 и не ходил на пары, а потом успешно завалил сессию.

3) И последнее. Будет ли в Assassin's Creed: Brotherhood

защита Ubisoft, требующая постоянного подключения к Интернету?
На этом до свидания, творческих вам всем успехов!

Павел Шеренков

Привет, Павел.
Вообще-то, Гэри Олдмен имеет опыт в игровой индустрии. Он участвовал в работе над Call of Duty: World at War. И знаешь, кого озвучивал? Бравого бойца – сержанта Резнова. Русский герой появится и в Call of Duty: Black Ops, и, согласитесь, глупо, если бы он вдруг заговорил голосом Майкла Айронсайда. А еще Олдмена можно услышать в консольной аркаде про дракончика The Legend of Spyro! Так что он вовсе не новичок.
По моему мнению, здорово, что разработчики приглашают в свои игры известных актеров. Это важно не только для раскрутки проекта. Профессиональные актеры с именем добавляют героям индивидуальности, делятся с ними частичкой личного шарма. Например, Вин Дизель в The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay вовсе не лишний.
Свое мнение по поводу MMORPG я уже не раз высказывал: играй, но не злоупотребляй. Лично я онлайновые игры не жалую, потому что они крайне жадны до моего времени, а его катастрофически не хватает. Однако периодически я устраиваю себе «каникулы» в виртуальном мире. Последними моими увлечениями были Tabula Rasa и Warhammer Online. Сейчас вот жду Star Wars: The Old Republic, и уверен: игра получится замечательной.
Ну и ответ на последний вопрос: Ubisoft пока ничего не говорила о защите PC-версии Assassin's Creed: Brotherhood. Однако что-то мне подсказывает, все будет так же, как и в случае с Assassin's Creed II.

Здравствуйте, уважаемая редакция любимого журнала «PC ИГРЫ». Меня зовут Виктор, играю в игры очень давно, примерно с 1997 года. Мое увлечение играми вылилось в создание сайта об играх, в которые я играл и советую поиграть. У меня к вам вопрос, могу ли я использовать материалы из вашего журнала с указанием авторства «PC ИГРЫ» и ссылки на ваш сайт?

Евдокимов Виктор

В выходных данных Правильного черным по белому указано: категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Однако это не означает, что вы не можете пересказывать содержание материалов. Мол, так и так, в последнем номере «PC ИГР» прочитал, что Джон Кармак будет делать The Sims 4. За подробностями – все в ларек.

Привет! Хочу спросить о ретро-играх (типа Resident Evil). Игры такого формата мне очень нравятся. Но друзья надо мной смеются. Скажите, пожалуйста, почему мне нравится ретро (в январе 2011-го мне исполнится 14 лет).

С уважением, Павел.

Ну и дураки, раз смеются. Те, кто принципиально сторонится старых игр, лишает себя массы впечатлений. Ведь хорошие стратегии, ролевые игры и шутеры не вчера появились. И Fallout ничуть не хуже Fallout: New Vegas, и Baldur's Gate во многом превосходит Dragon Age. У меня знакомый школьник сейчас Duke Nukem 3D проходит во второй раз и нахваливает. Парню 12 лет, и он понимает, что главное – не качество графики, а геймплей и впечатления. Если нравится игровой процесс, визуальные огрехи не заметны. Помнится, когда я проходил Final Fantasy VIII, мне и в голову не приходило сказать: «Бог ты мой, какой кривой порт на PC» (хотя, чего греха таить, так оно и было). Я видел только прекрасные пейзажи и удивительные города. Фантазия способна дорисовать что угодно. Так что, Павел, не обращай внимания на реплики злопыхателей, и играй во что нравится. На Good Old Games (gog.com), кстати, Total Annihilation за 6 баксов отдают и Planescape: Torment за десятку. Присмотрись.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ DEVRESS
А есть ли у вас блоги?

ОТВЕЧАЕТ АНАТОЛИЙ СОНИН
У нас с Игорем ЖЖ полумертвые, не обновляются совсем. А вот Кирилл в ЖЖ сидит (иной раз даже на сдаче номера). И у него во френдах еще куча наших авторов: Барышников, Сальников, Сапров, Рубанов, Думаков и Гусев, например.

СПРАШИВАЕТ GANSRUS
Почему игры, сделанные российскими разработчиками (и иногда появившиеся сначала в России), на Steam часто продаются без русского языка?

ОТВЕЧАЕТ ИГОРЬ СОНИН
Ну, если прикинуть, сколько на Steam американцев и сколько русских, то такое решение сразу становится более понятным. :) К тому же для русскоязычных геймеров есть другие каналы цифровой дистрибуции. Например, http://online.1c.ru/games.

СПРАШИВАЕТ ROBIN Q
Будет ли видеожурнал Level UP выкладываться на сайте gameland.ru, пускай даже в обрезанной версии и с перерывом в несколько месяцев после появления в ларьках «Союзпечати»? Если нет, то почему?

ОТВЕЧАЕТ ЕВГЕНИЙ ПОПОВ
Level UP будет и в Интернете. Помимо готовых материалов, на сайт будем класть и эксклюзив, которого не будет в журнале. Пока что работаем над наладкой процессов производства непосредственно на диске, чтобы можно было усиленно заняться работой с интернет-версией.

СПРАШИВАЕТ MR MISHA
Пожалуйста, выделите в журнале хотя бы один разворот на проблемы и советы по железу. Вот я, например, задал вопрос где-то в дебрях вашего форума в разделе «Хард», но не все имеют Интернет в свободном доступе, да и не всегда это удобно. Я думаю, в этой просьбе я не одинок.

ОТВЕЧАЕТ ИГОРЬ СОНИН
Вы не одиноки, это точно. Но тут очень много специфики. Отвечать на конкретные вопросы по железу в журнале – дурная идея, прежде всего потому, что серьезная диагностика проблемы требует не одного сообщения, а обсуждения в формате «вопрос-ответ». Без этого физически невозможно дать осмысленный совет.
А вот рубрика об оптимизации работы разнообразного железа/софта – это отличная идея. ■

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

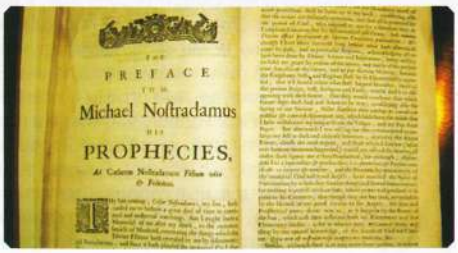
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
Триумфальное возвращение Need for Speed состоялось – сейчас в этом может легко убедиться каждый поклонник ярких и динамичных гонок. Бешеные скорости, спортивные автомобили, километры асфальта – никогда еще не было так интересно уходить от преследования полицейских.

MEDAL OF HONOR
Разработчики Medal of Honor даже и не думали изобретать велосипед. Однако удалось ли им повторить успех студии Infinity Ward, создателей Call of Duty, большой вопрос. Наша «Точка зрения».

LOST PLANET 2
Непроходимые джунгли сменили ледяные равнины на поверхности планеты E.D.N. III. Однако акриды от этого добрее не стали. Хуже того, они сильно увеличились в размерах.

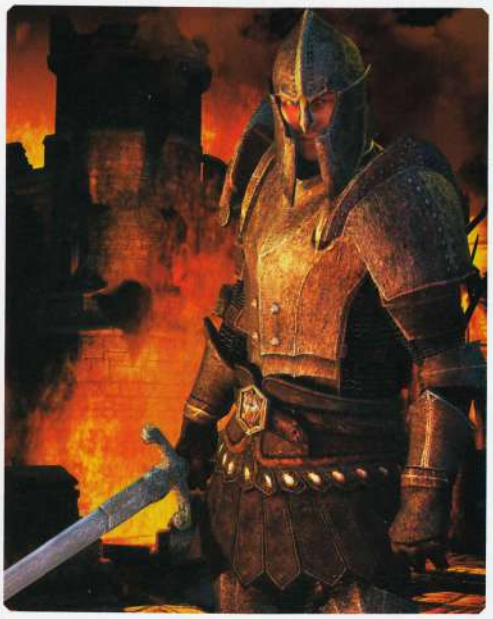
FALLOUT: NEW VEGAS
После выхода не слишком выдающихся DLC многие перестали верить в успех Fallout: New Vegas. И зря. Знаменитая RPG освоила новые высоты качества.

FIVA 11 VS. PRO EVOLUTION SOCCER 2011
На футбольном поле сошлись два представителя знаменитых спортивных линеек FIFA 11 и Pro Evolution Soccer 2011. Кто и с каким счетом стал победителем?



ПРЕВЬЮ-КОД
Мы решили обновить формат наших превью, и в результате появилась рубрика «Превью-код». Слухи, прогнозы и ответы на самые животрепещущие вопросы от нашей предсказательницы.

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:



NEHRIM: НА КРАЮ СУДЬБЫ
Один из самых больших фанатских модов для четвертой части The Elder Scrolls, полностью ее перерабатывающий. Nehrim – это самостоятельная игра со своим миром и сюжетом, где люди противостоят воле богов, совершая революции и восстания. Нам предлагают сыграть за одного из Одаренных, от которого будет зависеть судьба человечества. Существенным плюсом мода является то, что он полностью переведен на русский язык.

WRC: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
Новая версия автосимулятора, ставшего официальной игрой чемпионата мира по раллийным гонкам. В «демке» два автомобиля – Citroen C4 и Ford Focus RS. Проверить их в действии можно аж на двух трассах.

FOOTBALL MANAGER 2011
Демоверсия самого популярного футбольного симулятора, в котором можно поиграть в 12 лигах. Осталось только выбрать команду, провести несколько трансферов, нанять персонал и приступить к завоеванию титула.

SONIC FAN REMIX
Демка фанатского римейка знаменитого платформера Sonic. Работает на трехмерном движке Unity. Доступно три уровня Emerald Hill Zone из второй части игры, установка не требуется.

FIFA MANAGER 11
В демоверсии можно отыграть половину сезона любой командой из высшего дивизиона Англии, Франции, Испании, Польши или Германии. Сохранения будут работать и в полной версии.

VIRTUALDUBMOD 1.5.10.2
Усовершенствованная версия VirtualDub, которая поддерживает форматы MKV, MPEG -2, VOB, AC3, WAV, MP3 и другие. Кроме того, стало возможно работать с несколькими аудиопотоками.

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

EUTHANASIA

УСНУТЬ И ВИДЕТЬ СНЫ

В мире «Эвтаназии» тебя зовут Шон Рэндалл. Когда-то ты был военным, а сейчас – обычный офисный работник. Скучная работа, скучная жизнь: сына зовут Майк, жену зовут Келли, все как у всех, не так ли? Тебе очень хотелось бы в это верить, Шон, но брось притворяться. Ерунда. Нет у тебя жены, и сына тоже нет. Были – да, но сколько времени прошло с тех пор? Кто знает... Посмотри на свои ладони: отпечатки от ободов дешевой инвалидной коляски впечатались в кожу намертво, а значит, с момента того несчастного случая утекло немало воды. Когда-то у тебя была жена, когда-то у тебя был сын, когда-то у тебя были ноги и ты мог ходить... а сейчас ничего этого нет. А доктору спасибо, доктор помог, сделал волшебный укол – чумовой укол, если можно так сказать, сносящий крышу укол – и пусть Келли с Майком по-прежнему далеко, ноги опять с тобой. Ты снова ходишь. Все так же не чувствуешь ступней – но ходишь, и поначалу неважно, по каким именно коридорам. Да, Шон, все происходящее с тобой похоже на сон... но это не сон. Про такие сны хорошо сказал один датский королевич: он тоже все удивлялся, что может присниться, когда однажды приходится забыться навсегда. Потом, мистер Рэндалл, все вопросы – потом: видите вон ту каталку? Кажется, под ней что-то лежит.

НЕ МОЖЕТ БЫТЬ

Главное, что нужно знать об Euthanasia: этот бесплатный инди-хоррор (полная версия игры лежит на нашем замечательном во всех отношениях PC-диске) в одиночку создан восемнадцатилетним студентом из Люксембурга. Адриэн Ассельборн, безусловно, один из талантливейших рассказчиков в современном независимом девелопменте – хотя бы потому, что созданная с помощью бесплатного редактора FPSCreator «Эвтаназия» с легкостью кладет на лопатки сценарные усилия почти всех последних высокобюджетных блокбастеров. Конечно, занозы торчат отовсюду – бесплатный не движок даже, а редактор уровней дает о себе знать – но, во-первых, никаких усилий над собой во время игры в «Эвтаназию» предпринимать не приходится, а во-вторых, наложенных ограничений почти не замечаешь. Ассельборн рассказывает действительно классно («я пугал сверстников страшными историями, когда был еще ребенком», – честно признается сам Адриэн), ему каким-то непостижимым образом удается на основе одного лишь культурного багажа (какой, к черту, жизненный опыт в восемнадцать-то лет!) создать цепкое, колючее, живое произведение. Историю, в которую веришь, – в нашем молодом искусстве это самое главное, и почему-то такой простой вещи многие индустриальные люди с тугими кошельками до сих пор не понимают: когда по-настоящему веришь, готов за-

- **ИЗДАТЕЛЬ:** бесплатная дистрибуция
- **РАЗРАБОТЧИК:** Serygala Design (Адриэн Хассельборн), www.moddb.com/members/serygala
- **ДАТА ВЫХОДА:** 28 сентября 2010
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** нет

крыть глаза на многое. С другой стороны, если ты за цифрами бюджета не видишь ничего, кроме аккуратно сложенных банкнот, не удивляйся неизбежному провалу – ни одна приглашенная звезда не в состоянии вытравить ложь из лжи.

ИСТОКИ

В числе своих идейных вдохновителей Ассельборн называет фильмы «Пандорум» и «Другие», а также компьютерные игры Call of Cthulhu, F.E.A.R., Doom 3, «Мор. Утопия» и Silent Hill. Это очень странный микс – и если с кинематографом отношения у молодого жителя Люксембурга, скажем так, своеобразные, то вкус к электронным развлечениям – безупречный. Причем обращается он со своими священными коровами с неожиданной для фаната аккуратностью и осторожностью: из F.E.A.R. в «Эвтаназию» пришли не уровни, но «интервалы»; из Silent Hill – болезненная эстетика и физиологичность лечебных учреждений, из третьего Doom – потрясающее внимание к звуковому оформлению, а из «Зова Ктулху» и «Мора» – ощущение собственной чуждости и уязвимости. Притом, блуждая по местным локациям и решая нехитрые головоломки, не чувствуешь той неловкости, которая, казалось бы, неизбежна для любого любительского проекта «по мотивам». Адриэн – очень способный ученик: он использует не штампы, а методы и приемы – другими словами, снимает свое собственное кино. Ориентиры – ведь это еще и планка качества, которую Euthanasia держит на удивление достойно. Если закрыть глаза на некоторые досадные ошибки (постоянные сбои при загрузке сохраненных игр, сбивающиеся скрипты – дверь, которая должна захлопнуться за тобой, вдруг закрывается перед самым носом), игра не только по-настоящему пугает, но и всерьез увлекает, что гораздо важнее.

ОПЯТЬ ТЕМНО

Жанр «пост-мортем от первого лица» позволяет сколь душе угодно играть с логикой – и с этим у «Эвтаназии» все в порядке. Уже в самом первом «интервале» мы оказываемся в комнате с рубильником – если его дернуть, рядом появится еще один... а потом еще один... и еще... Если обнаружить их все – и, разумеется, активировать – в соседней комнате возникнет отрезанная рука, сжимающая ключ от распределительного щита. Здорово! И еще эти монстры – которые в наши дни должны выглядеть просто смешно (последний раз что-то подобное мы видели в первом Half-Life), но почему-то не выглядят, и при одном только унылом вое, знаменующем их появление, хочется поскорее куда-нибудь спрятаться, неважно, сколько патронов лежит в обойме. С патронами тоже интересно: стрелять приходится почти наобум, индикация количества отсутствует, в любой момент они могут щелк – и кончиться, причем чаще всего это происходит в крайне неподходящей ситуации... а к тесаку местная нежить удивительно устойчива, так что волей-неволей приходится бегать от вроде бы смешных, но на самом деле до дрожи жутких созданий по темным больничным коридорам.

Кстати, о темноте. Темнота – пожалуй, единственное, с чем Ассельборн переборщил. Да, в Doom 3 тоже было темно – но там хотя бы был фонарик, Euthanasia такой роскоши игроку не дает. Оттого постоянно утыкаешься носом то в висящую на цепях человеческую голову, то в ведущую в никуда лестницу, то в нагромождение стульев – и теряешь ориентацию, лишь крутишь в растерянности головой, а вокруг все та же чернота без малейшего намека на просвет. Наверное, поэтому редкие локации, где со светом все в порядке, выглядят настоящим откровением: никогда не забуду комнату, с висящими на стенах в беспорядке рентгеновскими снимками... и половиной человеческого тела, лежащей на полу.

СКАЖИТЕ СПАСИБО

Обычно мы на этих страницах не говорим об экспериментальных или непрофессиональных проектах – но в этот раз случай особый. Такое действительно бывает крайне редко: учитывая, что сегодня жанр переживает не лучшие времена, каждого нового храбреца, рискнувшего нырнуть в эти опасные воды, нужно холить и лелеять. У Адриэна, безусловно, большое будущее – но его обязательно нужно поддержать. Найдите минутку, загляните на его личную страничку, черкните пару строк на электронный адрес или в ICQ (он, кстати, очень ждет любых отзывов)... и, кто знает, возможно, ему хватит смелости пройти этот путь до конца. ■

СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. **Вскоре после релиза игры вышел патч, устраняющий многие ошибки... и удаляющий из Euthanasia два самых важных уровня (они, по словам Адриэна, получились чересчур громоздкими и слишком грузили систему). Так что рекомендуем рискнуть и попытаться пройти игру без него.**
2. **Сейчас Ассельборн занят разработкой новой игры на той же самой основе FPSCreator – футуристический триллер Symbiotic уже сейчас может похвастать внушительным синопсисом и историей, буквально погодично охватывающей период с 1998 по 2052 год.**
3. **На ресурсе ModDB.com пользовательская оценка Euthanasia составляет нестыдные 8,6 баллов из десяти возможных.**
4. **На вопрос, почему в игре полностью отсутствуют межмиссионные ролики, Адриэн с очаровательной непосредственностью отвечает, что «так и не смог разобраться с этим проклятым рендером, извините».**
5. **В папке установки Euthanasia лежит текстовый файл с прохождением игры.**

РЕЗЮМЕ

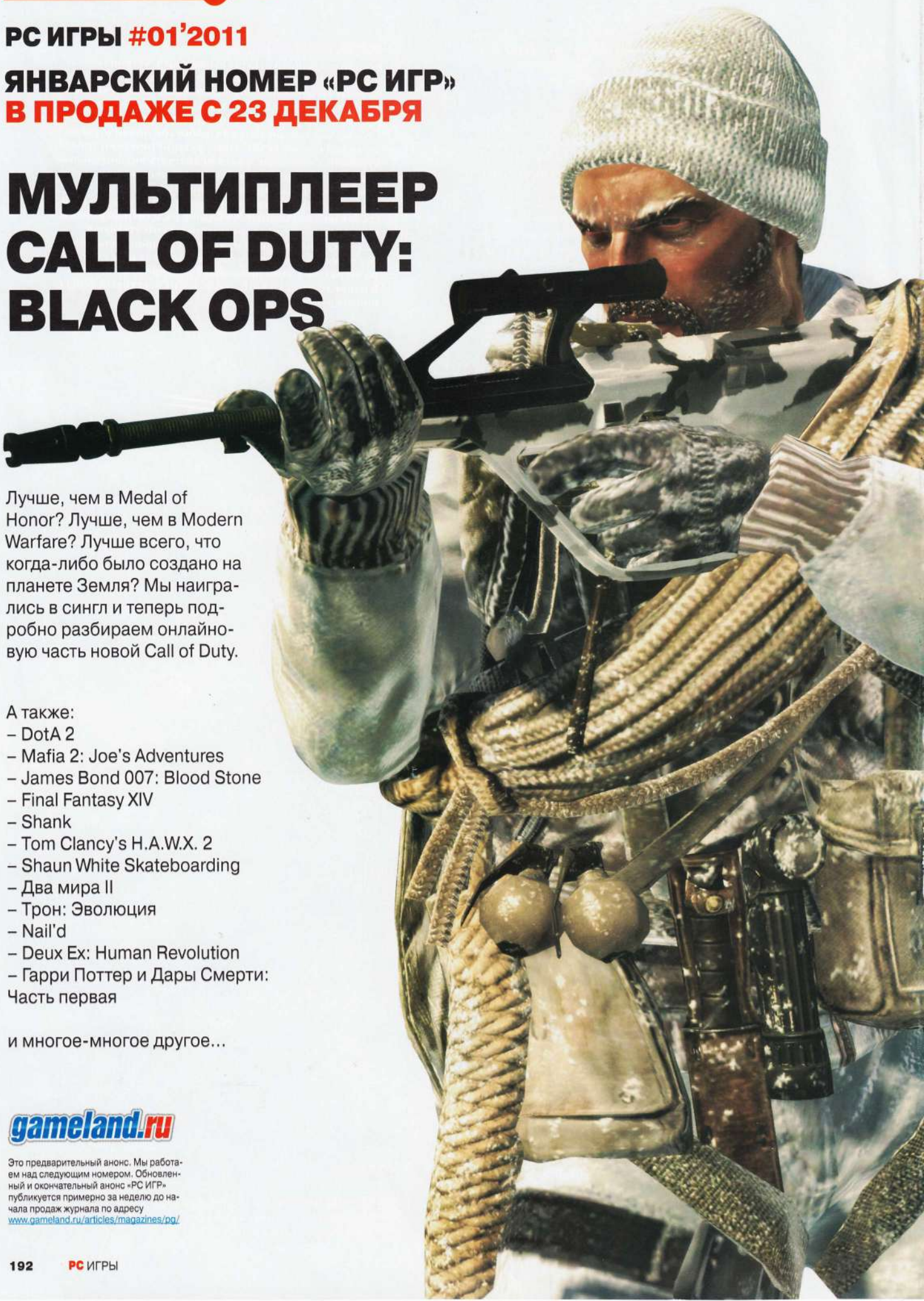
Насколько страшно: как оказаться в плохом сне
Почему страшно: потому что честно
Для кого страшно: для тех, кто видит на шаг вперед

АНОНС

РС ИГРЫ #01'2011

ЯНВАРСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 23 ДЕКАБРЯ

МУЛЬТИПЛЕЕР CALL OF DUTY: BLACK OPS



Лучше, чем в Medal of Honor? Лучше, чем в Modern Warfare? Лучше всего, что когда-либо было создано на планете Земля? Мы наигрались в сингл и теперь подробно разбираем онлайновую часть новой Call of Duty.

А также:
- DotA 2
- Mafia 2: Joe's Adventures
- James Bond 007: Blood Stone
- Final Fantasy XIV
- Shank
- Tom Clancy's H.A.W.X. 2
- Shaun White Skateboarding
- Два мира II
- Трон: Эволюция
- Nail'd
- Deux Ex: Human Revolution
- Гарри Поттер и Дары Смерти: Часть первая

и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines/pg/